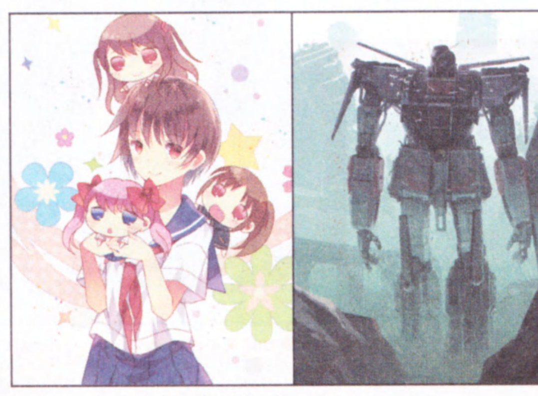

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2013
07 Jul 月号
总第五十七期
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
七夕月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
不用很麻煩很累就可以嶺上開花
4GB DVD光盘
『東方咲待夢』
『革命机』OP/ED
M3-31与例大祭10扫雷
『进击的巨人』OST+歌曲
NICO动画月月报6月号视频
『超有病』动画宣传视频（伪）
『東方大運動会 幻想競闘遊戯』
『秦时明月3D电影龙腾万里』宣传片
『The Ruins Of The Lost Kingdom』
『雪山乱闘！！チルノクライマーズ』
在乐园中心呼唤爱的野兽
写在『灰色的乐园』发售之际的系列总结
春末夏初的音乐大典
M3-31与例大祭10同人音乐精品赏析
“放学后的五年级”的主宰 时下最活跃的萌系画师之一
变态王子与人生赢家カントク·前篇
日升的“超进化” 真实系萝卜的吐槽革命
聚焦『革命机Valvrave』
东方Project两款新作强势出击！
『东方辉针城』体验版
『东方心绮楼』正式版
四月三大爆红动画之二 看“舌尖上的人类”
『进击的巨人』与谏山创的“弱者生存论”
1 纯棉质地精细刺绣
『进击的巨人』调查兵团徽章！
带热熔胶膜可以粘在衣服或编织包表面，
来创造自己的『调查兵团』专属周边吧！
2 精美海报
中国原创同人海报x2
『Date A Live』海报x1
『Steins Gate』海报x1
3 古明地觉全身纸模
『东方地灵殿』



128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图
二次元画刊
Two Dimensions Graphics
封面：『秦时明月之龙腾万里』女主角 小蛮
（『秦时明月』特供）
第十九期
光盘定价：29.8元
2013年8月底上市
三周年大改版！
更多轻松有趣的精彩内容！
新栏目 本月星：
つなこ（约会大作战）、
ぽんかん⑧
（果然我的青春恋爱喜剧搞错了、）
029（打工吧！魔王）
三位当季 热门新番
原作插画师 逐一介绍！
打工吧！魔王
——魔王城里的百媚千娇
翠星的加尔刚蒂亚
——鸣子ハナハル“上岸”后的这8年
进击的巨人
——二次元狂热联动企画·舌尖上的人类
地球只有一个，欧派却有两个
——盘点过去一年中让你鼻血横流的欧派动画
我为晒斑狂！
——完蛋了的国王的『夏日水着特别教室·第三季』
某科学的超电磁炮Ⅱ
——炮姐赛考！御坂美琴は俺の嫁
变态王子与人生赢家
——二次元狂热联动企画·温故知新的カントク
写真女友
——绅（biàn）士（tài）男友的摄影日记
少女与战车
——『少女与战车』与机动战士的假想结合·真理高中篇
动画、轻小说、Galgame 三大部门15个奖项逐一揭晓
——二次元画刊评选2012-2013年度画师界的“金球奖”强势回归

二次元狂热

2013年07月号 / 总第57期



本期封面作者：Domotolain
本期封底作者：ACE

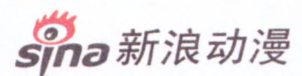
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
校对志愿者：稗田阿吃
发行总监：美子

发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市100086信箱82分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月5日（2008年9月创）
零售价：25元
电子版请用IPAD在Appstore搜索"二次元狂热"

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~

首席网络合作媒体

合作同人社团








徽章使用方法：本期赠送的『进击的巨人』调查兵团纯棉刺绣徽章背面有热熔胶涂层，大家可以先将徽章放在想要沾上的表面上（如衣服的袖子、胸口或者其他编织品表面），使用家中的蒸汽熨斗调到『丝绸』档或较低的档位，直接压在徽章上用力压熨适当时间（如30秒）到粘牢即可。

光盘目录

【视频欣赏】
NICO动画月月报6月号视频
『超有病』动画宣传视频（伪）
『秦时明月3D电影龙腾万里』宣传片

【音乐欣赏】
『革命机』OP/ED
『进击的巨人』OST+ED
M3-31与例大祭10扫雷

【游戏精选】
『The Ruins Of The Lost Kingdom』
『東方大運動会 幻想競闘遊戯』
『東方咲待夢』
『雪山乱闘！！チルノクライマーズ』

【特别资源】
『超有病』节选

Contents 2013.07

P002 河蟹子相谈室
读编往来

P004 二次元资讯
蛋疼囧新闻

P006 新作速递
胸怀大志的少年少女们带来的青春夏物语
——『ガールズ be アンビシャス』
中二系写手带来的枪械物语
——『イノセントバレット』

P010 新作简评
『レミニセンスル』

P012 人形新评
致命诱惑，阿莱茵性感水著手办

P014 NICO动画
NICO动画月月报6月号

P016 天朝制造
超有病，对，就是超有病！
——正经的编辑VS不正经的孙渣

P018 Cosplay
身体也是杀手的武器！！
与银河铁道工业设计局关于制服少女摄影的谈话

P024 东方专区
潜藏于假面之下的真实
『东方心绮楼』正式版综合考察
万众的期待，久违的幻想
写在『东方辉针城』的体验时光上

P038 萌绘师
变态王子与人生赢家
——温故而知新的カントク·前篇

P052 动画研究
日升的"超进化"真实系萝卜的吐槽革命
——小评『革命机 Valvrave』
舌尖上的人类
——『进击的巨人』与谏山创的"弱者生存论"

P080 音乐空间
M3-31与例大祭10同人音乐扫雷

P090 游戏故事
在乐园中心呼唤爱的野兽
写在『灰色的乐园』发售之际的系列总结

P108 同人新作
『世界·旅行』
『东方梦花旅3』
『不用很麻烦很累就可以岭上开花』
『影子战线2』

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


◀图 KD

进入六七月，伴随着持续高峰的 PM2.5 值，帝都气温也越来越不留情，河蟹子和编辑部众宅每天抱怨天气的呻吟也多了起来。不过对于大多数学生童靴来说，就算天热如火也还是很喜欢夏天的吧。毕竟夏天可是有蓝天，白云，泳装美女的季节……啊，不对，应该应该是可以整天宅在空调房里撸二次元的季节啊～呼呼，不要怪河蟹子嘴巴毒，谁知道河蟹子是希望各位能趁暑假外出"现充"的傲娇呢。

话说四月番播放以来的三大人气动画，本期一口气就介绍了两个，不知道大家感觉如何？





58 期封面：黑月云影（凌彩笺 scatter memory，U235 出品）
58 期封底：Sky（彼女の秘密 Vol.2，LazzApple 出品）



[本期开奖时间]



由彩虹小白石抽到的本期中奖读者是 湖北秦皇岛 的 张小渔 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（『花开物语』的松前绪花手办）。

下一期奖品是『魔法少女奈叶』中的菲特酱的泳装版手办（奖品依旧由 E2046 提供）。在这里请大家注意参加抽奖最好能写上真实姓名和联系方式！

[官方网店购书满一百就有机会白拿抱枕套！]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？每月登录我们的官方网店 http://xamysd.taobao.com 购书每单满 100 就有机会参加抽奖，得到由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！品种有限，每月送完为止！

[更正声明]

看在上期的在『电子之海的彼岸，看樱花绚烂——「Fate/Extra CCC」浅赏』一文中，主角救出莳奈子事件的时间点应该在幕间（文中段落"课间－无望中紧抱着希望"）之前。感谢不少热心读者纠错，并在此向大家表示歉意。

[寄语选登]

神的孩子 vedios 男 广西南宁

七月份又到了喜闻乐见的社会实践时间，作为一名快递小哥感到满满的自豪！快递小哥的福利就是办公楼里各种养眼 OL，本绅士真是一本满足。各种满满的 FLAG！说实话送快递其实挺辛苦的，希望在收到快递的时候说一声谢谢，这就是对快递员最好的支持！

：嘿！记忆里这是第一次出现快递小哥读者！但是快递小哥咱们天天见，快递小哥辛苦了！

于良 男 宁夏银川

……刚还高三那年，我的杂志之魂也是在那年觉醒的，各种买，各种看，不论贫穷赋予，不论繁忙闲暇，那时候最大的乐趣莫过于此，看完之后和同学交流那更是极好的。然而随着高中生活的结束，大量的空闲时间袭来，反倒使我不知道干什么好，曾经有共同爱好的同学离去无异于雪上加上，从那以后就开始一个人的宅生活。偶尔追追番，买买杂志，虽然没有当初的热情，却一样平淡静好。

啊咧，我上面说了些什么＝　＝……一时伤(zhong)感(er)，说了乱七八糟的话，断断续续买了三年多的二次元。今儿一激(dan)动(teng)就把回函写了…话说要不是因为前任妹子，我这辈子大概都不会去邮局寄信吧……那真是一个悲伤的故事……

：嗯，我知道只有最后几句话是本篇内容，这种很伪装起来的炫耀贴，最近很流行吗！

包继源 男 广西南宁

预订一时爽，补款火葬场。预订一时爽，补款火葬场。预订一时爽，补款火葬场。因为很重要所以说了三遍

：……记得前不久小黑还说过同样的话。看到阿宅都是火葬场常客？（哪里不对）只不过看到他拿到手办，啊对了，话说收到快递时记得对上面的小哥说一声谢谢哦～

某怜 男 江苏南京

一直有一个问题不知道该不该问…

河蟹子是吃神马玩意儿把胸弄得那么丰满 www

：你想知道吗？你真的想知道吗？你确定真的真的想知道吗？……我还是不告诉你了。

杨晓宇 女 安徽

话说今天下课时化学老师因为有事通知来到班里，顿时全班沸腾了：黑丝耶～老师穿的黑丝耶～(化学老师是个美女哟)一个男生嬉笑着说："老师你穿这身看起来真年轻～"本来老师已经说完事情走出教室了，听到这句话又踏进教室说了一句："我本来就很年轻！"然后傲娇地走掉了……实际上化学老师真的很年轻，而且因为身材娇小的缘故看起来又比实际年龄小，总觉得她如果扮大学生也不会有人怀疑呢～

："我的女老师不可能这么萌"系列？有美女老师真让人羡慕（口水），我们上学时那灰色的时代实在不堪回首啊……

炎热夏天到来了，除了越演越烈的空气污染外，气温也渐渐变得不留情了。





漂泊草 性别不明 湖北武汉

宅，宅，宅。不知不觉，大一学弟要变学长了，真是各种苦逼。现在也只有萌妹纸能安慰我了……要是赠品能送个萌妹纸就好了。

：信息量有点大……妹纸都是"俺の嫁"，怎能随便送人，少年还需自食其力。

不存在（？）男 不明

作为一个萝卜控，之前看到『太空冒险记』(『星原战记』)还是蛮想吐槽的，但他们既然是商业为重，我就不评论什么了。而这新作(『元气星魂』)虽然还是既视感满载，但还是看到了诚意，好评！

：借用以前2DM『星原战记』的访谈中的一句话说："山寨也是有爱的！"现在国产动画虽然还与很多模仿成分，但是有大家关注才会有进步，所以大家不要放弃。（哇，好正经）

李关生 男 广东广州

这期看到了很多白胖次，搞得我满脑子都是少女的白胖次了，河蟹子你这个大 hentai！下周又要考试了，又到接受审判的时刻，估计要挂很多科，不过，我对河蟹子爱是不会改变的！

：前一句好像还有点逻辑（咦？），但后半句是怎么出现河蟹子的啊？考试挂科不要推卸责任啦！

巫浩 男 四川南充

最近才发现大部分 GALGAME 的 CV 都是一线大牌声优啊，以前看着游戏后的 CV 名字表示不认识，现在才知道是马甲……难怪听着声音那么熟悉，现在玩起来感觉不一样了……（呵呵）还知道日历样子也下海了（万分感动中），不过芽野爱衣，花泽香菜什么的河蟹子要去想啦，只可脑补，不可聆听。

：其实也不是大部分……很多一线 CV 挂着马甲在 GALGAME 里配个 NPC 之类的倒是不少见，但从来不配 18X 段子的打牌还是有很多的啦。顺便一问，河蟹子这是不是躺着中枪？河蟹子才不会想这些啦。

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻

文 / 东方神奈控 责 /Jedi



摇曳百合来圈钱 阿卡林胖次也助阵





摇曳百合系列书籍『ゆるゆりプレミアムブック』、『ゆるなもり』和『ゆるゆりファンブック』在7月1日起陆续发售。『ゆるなもり』是原作者なもり老师的画集，『ゆるゆりファンブック』就是大家非常熟悉的骗钱物 FAN BOOK 了。而『ゆるゆりプレミアムブック』(摇曳百合 PREMIUM BOOK）包含了漫画前 4 卷总集篇小册子、名片型角色资料卡片、画稿纸和插画卡片等，同时还赠送了阿卡林胖次型的头巾——或者说根本就是胖次本身。『ゆるゆりプレミアムブック』的定价为 2000 円，想要变身成绅士 / 淑女吗？快来订购吧 XD

25 年后的复活 罗德斯岛战记的新生



水野良于 1988 年开始创作的『罗德斯岛战记（ロードス島戦記）』开启了一代人剑与魔法的奇幻之梦，系列小说 7 卷累计发售更是突破了 600 万销量。在经过 25 年之后的如今，角川文库将本作重新包装再度出库。预定在 2013 年 11 月 1 日发售小说第一卷『罗德斯岛战记 灰色的魔女（ロードス島戦記 灰色の魔女）』的豪华版和文库版。同时，13 话 OVA 的罗德斯岛战记动画也将于 11 月 29 日发售 BD-BOX。该 BD 将使用 OVA 版 35mm 底片素材进行全新制作，加入新技术手段制作高质量画面，届时奉献在观众面前的，一定是超过以前画面的高质量效果。



新剧场版人气不降 EVA:Q 主题料理推出

日本的卡拉 OK 店铺 JOYSOUND 日前宣布，自 6 月 17 日起在其旗下三家 EVA 主题包厢推出 EVA 新剧场版 Q 的主题料理。这三家店铺分别是 NERV 涩谷支部、NERV 中野支部、NERV 津田沼支部。在 NERV 和 EVA 风格的包厢中品尝有代表性的料理想来也是一大趣事吧。







>>有顶天家族开播在即 先行上映宣传巴士同行

之前我们介绍过的7月番『有顶天家族』即将开播。为了宣传京都国际动漫节2013，举办方和以京都为故事背景的『有顶天家族』合作推出了宣传巴士。从6月起至9月动漫节闭幕时，宣传巴士将在京都内循环行驶，游客可以借此游览京都的风光。在6月16日还举行了作品的先行上映活动，出身京都原作者森见登美彦出席了活动，该活动在京都南座剧场举行，这也是这家拥有古老历史的剧场首次举办动漫相关的活动。



>>世界首演『海贼王』交响音乐会

世界著名电视动画『海贼王』的交响音乐会将于7月30日登陆亚洲国际博览馆！著名作曲家田中公平和演唱动画片头曲『We Are！』及『We Go！』的歌手北谷洋将来到现场，与香港城市室乐团携手演绎多首耳熟能详的精选音乐。华丽音乐加上动人画面，为大家重现路飞和他的海贼同伴一同冒险的经典时刻。

日本知名漫画及电视动画系列『海贼王』讲述立志成为海贼王的主角路飞与伙伴一起展开寻找大秘宝ONE PIECE的历险故事。路飞和与他同样疯狂的伙伴们组成了草帽小子一伙，决定扬帆出海，与最凶狠的海贼和海军大战。

在这个充满感人、惊险、有笑有泪的不一样的音乐之旅中，你将会与管弦乐团55名乐手一起闯进一个精彩难忘的交响乐世界。

门票现于快达票、K11 Select及各通利琴行公开发售。观众亦可于官方网站订票：http://shop.sof.hk。准备，向新世界出发吧！



>>剧场版也要闹中二 小鸟游六花·改！

大人气作品『中二病也要谈恋爱（中二病でも恋がしたい！）』日前公布了剧场

版动画的消息。剧场版名为『小鸟游六花·改 ~剧场版 中二病也要谈恋爱~（小鳥遊六花·改 ～劇場版 中二病でも恋がしたい！～）』，将预定于9月14日公开，并于6月15日发售了数量限定的带特典先行贩卖券，每张贩卖券会附赠一个印有池田和美绘制的女主角泳装画像的透明文件袋，角色则是随机配布，在7月下旬还将发售第二批特典。剧场版如此中二的标题看来只有中二去捧场了。（被拖走）





>>SE再开手游坑 百万扩散曹孟德

已转行为手游大厂的日本游戏软件开发商Square Enix于6月18日发布了一款三国志题材的卡片手机游戏『三国志乱舞』。作品类型是目前流行的武将卡片战争风格，同时有着此类作品必不可少的卡片升级系统，最为丧心病狂的是作品中每位武将都拥有男女两个版本。以目前的评价来看，卡片游戏最为重要的人设良莠不齐，游戏内容不深，平衡度也非常不好，看来SE在这条岔路上会越走越远了……▲



ガールズ be アンビシャス！

胸怀大志的少年少女们带来的青春夏物语

■文/如月千华 ■责编/如月千华、jedi ■美编/迷梦

INFO

游戏名：ガールズ be アンビシャス
中文暂译：壮志少女
公司：SCORE
企划·监督：K·バッジョ
原画：ぎん太郎、MtU
剧本：ミノリ、danke、ギハラ
发售日：2013 年 7 月 26 日

STORY

故事的舞台是一座位于地方都市山麓地带的私立海棠学园。学园内一纵高耸的墙壁将其分隔为两大部分：一边是属于上流社会的富贵家庭子女的贵族校舍，一边是供给来自普通家庭的普通少年少女的平民校舍。这两座校舍的待遇和设施的明显体现了差别对待，导致平民校舍的学生们对这现状十分不满。而两座校舍的学生之间不允许有来往，相互关系也很恶劣。其中一个名叫岛田遥斗的普通学生，打算让他一直讨厌的贵族二代们吃点苦头，于是绕过高墙，从学校后山潜入了贵族校舍，却因为校舍太宽广而迷路。

夜晚，在校舍彷徨的少年在一束灯光的吸引下来到了一座陌生的植物园，在这里与邂逅了一位在堪比月光下娇艳花朵的少女……



CHARATER



清纯可爱不谙世事的大小姐

原画：ぎん太郎



弓月 風香

Yuduki Huuka
CV：海乃奏多

性格温和，行为举止很有典雅气质，大小姐中的大小姐，常常在贵族校区内的植物园里散心，甚至拜托工作人员为她造了一块个人专用的空间。她在过度保护的环境中长大，对外界和社会常识了解很有限，她对一点很有自觉，也因此对各种事物都充满了好奇心，特别是对一直被禁止的俚语和垃圾食品，快餐等等极为关心。

在植物园与主人公遥斗相遇后风香不但不害怕，反而通过他了解到箱庭外的精彩世界。因此她对外界的憧憬也变得越来越强烈，同时来自外界的遥斗本身也成为她关心的对象。



原画：ぎん太郎



堤 唯芹
Tsutsumi Iseri
CV：柚木サチ

自称是风香的好友兼保护人的少女。由于曾经也是“平民”中的一员，因此能够对应两个不同的世界。

在贵族学生中间，她表现得温柔而高贵，笑容不绝于脸，很有大小姐气质，而面对平民学生遥斗则变得粗暴而毫不客气，完全没有贵族的感觉。对于遥斗，她很担心会不会给风香带来不好的影响。

特别喜欢吃甜食，但又十分在意体重，因此往房间里堆满了健康器具，还因为在晚上使用室内跑步机而被人投诉过。

大神 琉生
Oogami Rui
CV：桃井いちご

身为男生却拥有堪比美少女的娇小可爱的外表。不但被姐姐逼着穿女装，还好几次被男生告白。为了保护自己的“尊严”，平时说话用词非常粗暴，语言也很过激，但却因为外貌而完全体现不出威压感。

虽然他很为反感别人把他错当女生，也讨厌被当做女孩子对待，但他却明白自己外表很“可爱”，只要能好好哄哄他，便会施展出从小被姐姐灌输的很女孩子气的演技。

理论上他应该不是可攻略对象，但是在这个在一般作品里也会出现搅基或伪娘“女主角”年代，似乎没有什么是不可能的……



原画：ぎん太郎



生于很有历史的富豪家族，在贵族环境中长大，言行举止很有气质，但同时也是个很典型的高飞车型大小姐。身为贵族校舍的学生会长，做事很果敢，有行动力，因此在学生中间也有不错的人望。

从小被教育要学会最大限度利用家族的财力和门路干一番大事业，但她却因此误会，变得大胆而豪快，格外地喜欢招人注目，非常好强不服输，遇到有人挑战就绝对不退让，不管什么事，不当上第一就不罢休。在遭遇到主人公等人后，便常常与他们发生矛盾。



原画：MtU





原画：MtU



平时总是与男生们混在一起玩耍的“纯爷们”妹子。与遥斗等人是青梅竹马的关系，也是不管好事还是坏事都一起走过来的同伴。

虽然她内心也怀有符合她青春期年纪的、很有少女气质的感情，但因为害怕破坏同伴之间关系而故意表现得粗枝大叶。不过到了周末或是节假日，她就将自己好好打扮一番，一个人偷偷到城里去散心。

由于遥斗的父母都不在身边，她在主动照顾遥斗生活的过程中，不但变得精通家务事，还懂得乐在其中。但是，明明做料理的时候可以轻松处理各种肉类，但却害怕人血。

COMMENT

数年前，打着古装娘化武将招牌的『恋姫无双』系列可谓妥妥的火了一把，同时也让品牌BaseSon走进了大家的视野。2011年时，BaseSon在杂志上公开了恋姬系列同样以娘化武将为卖点的续作『战国恋姬』，尽管很快受到老玩家的关注，但一直拖了很长时间也没有进一步消息，到是的同是出自BaseSon门下的『あっぱれ!天下御免』炒得火热。

就这样，时间一晃就是2年，到今年6月，就当大家已经快忘记『战国恋姬』的时候，与BaseSon同属于NEXTON社旗下的品牌SCORE公开了这里介绍的新作——『ガールズ be アンビシャス』，这款作品的核心STAFF正是打造了恋姬系列的K·バッジョ和ミノリ两人。在本作中，前者依旧做着自己的企划和监督工作，还额外追加了角色造型设计，而后者除了剧本主笔这一本职之外，也担任了一部分导演的任务。之所以让骨干人物身兼多职，原因之一便是本作集合了许多年轻STAFF，需要有前辈在身边严格指导。这些新人中最重要的就是两位原画。他们都是BaseSon在P站上为制作『战国恋姬』时举行的原画师选拔中脱颖而出的新人画师，没想到『战国恋姬』依然遥遥无期，却先就投入到了一款完全新作中来。擅长通过纤细的表情表现出角色心理状态的ぎん太郎，喜欢将角色感情通过夸张的方式表现出来的MtU，两人一个真实系一个超级系，风格正好相反，但配合起来说不清也挺有趣。

关于故事情节，从前文的游戏情报，我们不难看出本作的定位与之前的恋姬系列和『天下御免』等战斗气氛浓厚作品不同，是一个学园青春物语，而且根据制作人介绍，这还是一个热血少年漫风格的作品。要体现热血，首先不能缺少的就是主人公所面临的困难和考验。制作人バッジョ表示，最近几年的萌系作品越来越忽视“困难”的存在，导致故事缺乏起伏。而本作中主人公所在群体就将面临各种困难：敌对的势力，学校的规则，以身份差距极大的恋爱，描写主人公与同伴齐心协力共度难关最终抱得美人归的过程，就是本作的将要挑战的目标。▲

イノセントバレット Innocent Bullet -the false world- 中二系写手带来的枪械物语

■文/如月千华 ■责编/ 如月千华、jedi ■美编/迷梦

STORY

时间是2013年、现代。世界各国争先对20世纪末发现的新型能源“ツングーシウム”展开研究，纷纷企图依靠新能源确立自己的领导地位。另一方面，以独享旧能源的石油出产国为了维护自己的利益，发展到了使用生化武器进行恐怖活动的地步，各国也因此设立了专门的反恐组织。

日本为了避免成为恐怖分子的活靶子也组建了反恐怖行动专门部分·即鬼队，保护着国民的安全，但面对生化武器却缺乏有效的对应手段，牺牲依旧不断增加。然而，随着被称为“特异点”的拥有超常能力的少年少女们出现，只能死守的战局出现了转机。

在至今为止一直过着和平生活的主人公那智祐尔的面前，死亡的危机突然就降临了。而就在那关键时刻，手持散发着冷艳光辉的枪械的少女们解救了他。通过与少女们的相识，那智祐尔了解到了世界的“真相”以及少女们战斗的理由，他下定决心，走上了与少女们并肩战斗的道路。



INFO

游戏名：イノセントバレット -the false world-

中文暂译：圣洁弹丸

公司：CINEMATOGRAPH

原画：大崎シンヤ

剧本：昏式龙也，七海真咲（辅助），芯戏社（辅助）

音乐：Arte Refact

发售日：2013 年 8 月 23 日

CHARATER

投身新战场的主人公 那智 祐尔 Nachi Yuuji



幼少时期曾一度被卷入恐怖活动，并因此失去了友人。虽然记忆零零碎碎，但他依然隐约记得出现的怪物和特殊部队，以及自己被救出的事实。

而如今，再次被卷入恐怖活动的他，无意识间举起手臂，竟然将生化武器射出的弹丸弹开了。他捡回了一条命的同时，也明白了这就是只有极少数少年少女才拥有的超能力“特异点”。这时候与他邂逅的少女们，改变了他的命运。

作为主人公和新兵，他使用的枪械是德国黑克勒-科赫推出的现代化突击步枪G36C。中国一些武警特种部队便是装备了这种枪械。

身经百战的突击少女
神崎 荚香
Kanzaki Sayaka



主人公的同级生。在主人公觉醒特异点之前，就已经熟练掌握了特异点的能力，因此投身于与恐怖组织的战斗中。

她是海归子女，在居住在美国时曾受过各种枪械战斗训练。其实力在现在的部队中也算得上出类拔萃，是一个不输于成年人的枪战精英。加上她拥有使自身的行动加速的“特异点”之力，因此能够犹如疾风迅雷一般扫杀敌人。

使用枪械为美国柯尔特公司生产的M4A1，拥有美国“突击步枪代名词”之美誉。以美军为首，受到世界各国军队的喜爱。荚香将枪体改造得较短，更适合她自己使用。



心地善良的下级生狙击手
宫簀 早苗
Miyasu Sanae



早苗身为下级生，同样已经身赴战场多年。天生体弱多病，数年前开始一直持续着在住院生活。在医院发现持有特异点之后便出院投身于战斗。

她的特异点是能用视觉观察大气变化，利用以此获得的情报精确无误地狙击敌人。

她使用的枪械是美国巴雷特枪械公司研发的重型特殊用途狙击步枪——巴雷特M82A1。拥有50大口径，其威力能够对装甲车造成伤害，但由于威力和后座力过大，被认为不适于连续进行长距离狙击。不过由于早苗的特异点能够投过障碍物观测到对面敌人的情况，因此可以连同障碍物一并射穿并击杀敌人。除此之外，她还配备了一把克勒-科赫公司出产的以穿透力和杀伤力见长的冲锋枪MP7A1，专用于接近战。



拥有两个特异点的人偶少女
夜曹寺 爱
Yasouji Ai

与荚香相同，爱也是驱使特异点的力量战斗的同级生。外表看起来完全面无表情，很难猜测她心里在想什么。在班级里与其他人有些格格不入，但她本人毫不在意。

通常一个人只拥有一个特异点，但爱却拥有两个，这让她显得非常特殊。超强的回复能力让她即便四肢严重受损也能在短时间内回复，而强大的臂力让她使出的拳头能够轻易打碎混凝土。

使用枪械为7.62mm口径的FN Minimi。这是由比利时Fabrique Nationale公司设计的气体传动式轻机枪，是一把以火力和装弹数见长支援武器，被世界多国采用为制式装备。随便一说，由于爱个子比较小，有时候会枪体会勾住衣服，但她倒是并不在意。



COMMENT

CINEMATOGRAPH 是一个隶属于NEXTON社的游戏品牌，而且还是在发布本作『イノセントバレット』之前时才刚刚组建的。CINEMATOGRAPH一词意为“电影放映机”，本作的制作人在访谈中表示这新生品牌的理念便是创作重视“感动”与“兴奋”的故事，并且兼顾GALGAME必须的“与少女们的交流”这一元素，以此打造能够超越“电影”的作品。当然，对于超越电影什么的，或许大家都会一笑置之，但本次新作的STAFF倒也并非都是泛泛之辈。

剧本写手昏式龙也以前在light旗下的数款中二系作品中崭露头角，其对男性角色的塑造，战斗场面的刻画以及营造王道热血气氛方面都有着不俗的表现。画师大崎シンヤ，看名字大概印象不深，但提到N+名作『月光嘉年华』华丽精致的画面，就不得不点赞了。

总的来说『イノセントバレット』要讲述的将是一群少年少女将命运寄托在枪杆子上，时刻战斗在生死线上的青春物语。说到卖点大概有三处，一是实际存在的枪械与贴近现实又具有临场感的战斗描写，二是放置与核心部分的男人们的战斗哲学和人物内心关于生与死的葛藤，最后，据说还有战斗少女们在日常生活的萌戏……从STAFF来看，这三点达标应该不成问题，但本作能否成为名作，还得看三点能否完美结合在一起了。▲

名称	レミニセンス（Reminiscence）
	中文暂译：回忆录
公司	てぃ～ぐる
原画	トモセシュンサク（无限轨道）
剧本	衣笠彰梧
音乐	Barbarian On The Groove
发售日期	2013 年 5 月 31 日

推荐度 8

画面	9
剧情	8
音乐	7.5
体会	8
其他	7.5

■文/失われた鞘
■责编/如月千华、jedi ■美编/迷梦

在『晓之护卫～罪深终末论～』发售后，衣笠彰梧和他笔下独特的“起点风味”『晓之护卫』系列算是给出了一个让人比较满意的结局。但在第三部的最后部分，从某些方面来看显得过于草草的收尾以及部分残留下来的伏线与悬疑尚未揭开，都不禁让人联想到衣笠彰梧这个剧情分断商法爱好者是不是还准备继续出续作。果不其然，2012 年衣笠彰梧携带着以马甲多而闻名的 AB2 社新马甲“てぃ～ぐる（TigreSoft）”再次袭来，眼尖的爱好者早已在新作宣传的人物介绍中发现了海斗的可爱女儿一名——“名为绊的神秘少女”。回想起『晓护』第三部中那个瞪一眼就让狼狗“娇羞”，无意间散发的气场更是让海斗自身都有所警觉的小女孩，都无疑让人觉得：这新作会不会是海斗女儿无双传?

可惜的是，在距离『晓护』三年零一个月的等待之后，迎来的却是残酷而又有魅力的レミニセンス（Reminiscence，以下简称 Remi）。

画面与音乐

如果说 Gal 的画面就如同轻小说的封面，那么无疑 Remi 做到了近乎满分的表现。虽然现在看起来作为系列御用画师的无限轨道团体已经成名已久，但在当初『晓护』第一部时，无限轨道的原画在纸媒上的立体攻势使得其为『晓护』系列的奠基立下了汗马功劳。在 Remi 中，无限轨道表现出了足够的画功与诚意，当年为人所诟病的同人画家不会画人体结构也逐渐成为了黑历史。在解包 Remi 之后，甚至可以发现立绘的数量远远超出了游戏中所使用的数量，而在立绘细节方面，“マン筋（内裤上某 W 状形象，请诸位绅士自行想象）”都有所呈现，不得不说从某些方面是喜闻乐见的“有病”了。CG 方面，同人出身的“无限轨道无限长”这个段子想必在绅士眼中更是无比熟悉，本作中远超出一般拔作的 CG 质量也使得大家都能对这一作会心一笑。

音乐方面，依旧是『晓护』系列的旧班底，以 Barbarian On The Groove 为代表的团队，依旧是由榊原ゆい献唱 OP。OPED 皆表现出色，但 BGM 仍旧缺乏令人印象深刻的乐曲，只能说切合氛围。

人物与剧情

在发售之前的宣传攻势之中，虽然大家一眼就看穿了海斗女儿的“伪装”，但 Remi 与『晓护』系列的关联程度依旧是个未知之数。但在发售前不久，终于由衣笠彰梧本人确认了 Remi 是『晓护』系列的正式续作，意味着『晓护』与本作具有相当大程度的关联。

在正式发售之后，细细品味该作的『晓护』爱好者真真正正的体会到了“一惊三黑”。首先



惊讶于衣笠彰梧一转其作风，三年时间憋出了个总游戏时间30小时见长的超长剧本，『晓护』系列剧本所向来诟病的起承转接中转描写较差的软肋也在本作中有了相当程度的改进，但整个文本结构依旧有着较为浓厚的章节段落感，人物的出现频率也往往是由章节而定，显得略微不自然。在剧情展开之后，熟悉『晓护』系列的玩家果断都会露出“果不其然”的嘿嘿笑容，『晓护』第三部中衣笠借由幕后BOSS之口的新人种主义——基因优良决定社会地位的陈词烂梗仿佛再度浮现在眼前。地上世界毁灭之后，宛若『辐射』系列那样人类转入了地下避难所生活，“希望市”与“梦想市”正是两个恰好相邻不远的地下避难都市，而相隔更远的避难所则因为无法通行，使得这两个地方出身的人将本地视为世界的一切。“希望市”主张计划经济并因为倉屋敷重工处于科技优势的地位；而“梦想市”则是市场经济并因为政府开办赌场而有了庞大的财富。衣笠彰梧的黑就体现在了这里，一切光鲜的背后都是令人作呕的黑暗，有着希望之名却扼杀胸怀希望之人，有着梦想之名背后却是朱门酒肉臭路有冻死骨与赤裸裸的权色交易，其中对于偶像这个群体更是黑了又黑。在个人线剧情中，虽然将作为可攻略女主角之一的偶像妹子强制洗白以避免“新鞋党”寄刀片，但在三周目之后依旧不忘来点暗示以显示我衣笠是有多么不情愿把某人写成处啊！



在本作中可以很明显地看出衣笠彰梧在逐渐成熟个人写作风格之后，不再像写『晓护』第一部中那种以搞笑为主的风格，更是偏向于一个喜欢描写社会黑暗，个人、组织、政府这样一个三者互相纠结倾轧并在其中寻找贯穿人间真情这样一个调子。在『晓护』中，如果提到黑暗的话，玩家无疑都会想到海斗那宛若“茶几”一般的“家暴”童年，假若去除了跳楼锻炼等超人情节，那么基本就是一个现代第三世界国家儿童特种兵的养成过程，而在Remi中，其后半段剧情的超常展开再次向玩家展现了一个残酷的世界，其“家暴”所带来的震撼感从笔者个人角度来评价的话甚至成功超越了『晓护』，不得不让人感叹，衣笠彰梧你小时候究竟是有“多惨”？这便是衣笠在作品中体现的第二个黑。



衣笠彰梧在剧本中所体现的第三个黑则是指向了作为本作最大消费群体的『晓护』系列玩家。玩家万万没有想到的是，在『晓护』三部曲完结Happy End之后，衣笠依旧能够炮制出如此套餐来恶心这些从『晓护』系列一路走来的玩家们。在此不便多作剧透，还请各位细细品读。

总评与其他



总的来说，衣笠在成立了新的工作室马甲之后，显然从地位和创作自由度上都有所提升，其写作手法也有了较高的进步，在敌人描写以及主角作风上也与『晓护』差距甚大，虽然依旧有少许爽快的情节，但从根本上已不是『晓护』第一部那种轻快的调子。但即便如此，Reminiscence依旧算是5月新作中满含诚意的大作之一。

本作适合于已玩过『晓护』系列的玩家，更能体会到人物转变时那种本性与倒错感。除此之外也适合那些喜欢看恋爱要素之外正经剧情的玩家，喷一喷衣笠笔下所构架的扭曲社会形态也是很有乐趣的。

当然，剧本虽长，衣笠依旧没忘记自己的老本，本作中在结尾处留下的剧情悬念以及伏线依旧多的令人发指，毫无疑问的是，『Reminiscence』第二部第三部就在前方等待着爱好者们的钱包。▲



阿莱茵 致命诱惑，性感水著手办

■提供/E2046 ■责编/如月千华、jedi ■美编/迷梦

『女皇之刃』是由日本出版社 Hobby Japan 研发，以美少女画册战斗书为基础的系列策略对战游戏。曾经在 2009 年播出了第一季和第二季 TV 动画，2012 年播出第三季 TV 动画。此后还在 2013 年推出了『女皇之刃』插画集特典动画，发售上下 2 卷，附赠画集。喜欢的各位请自行留意。

这部充满各种性感或是萌气美少女的作品围绕了四年一度决定女王的赌命格斗大会而展开，由此产生众主角香艳战斗场面（爆衣卖肉是少不了的～）也是吸引眼球主因，虽然屡屡被和谐但还是挡不住画集、手办等大量周边产品的衍生。其中 1/6 战斗教官阿莱茵水著版就是 Gathering 即将推出的新品。

阿莱茵活了一千多年，是森林妖精一族最古老的战士之一，现在担任妖精族战士长一职。不过现在眼前的阿莱茵让人眼前一亮耳目一新。她以十分难得的泳衣造型登场，完全没有了以往身为战斗教官的严厉，白皙小脸上除了精致的五官外还泛起了淡淡红晕。小嘴微张，害羞带点惊讶的表情又萌又性感，散发出了十足诱惑力。

这件备受瞩目的创意泳装以清新绿叶设计而成，为作品本身增添亮点的同时也十分吻合妖精形象。一个前倾的姿势下随意拨发，另一只手则放在大腿上作支撑，长发贴身垂下，呈现 S 曲线，在不轻易间把魅惑发挥到了极致，因姿势而更加性感的完美身体曲线显得个格外惹火（果然，众多火辣辣视线就要粘过来了～）

因为是泳装，所以肉感十足。全身除了比那比基尼还要大胆的绿叶泳装外，就是手臂上由叶子编成的精美手饰品了。全身白皙细腻的雪白肌肤一览无遗，还有微凸的腹肌（完全没有影响诱人小腹有木有～）以及紧实腿部曲线，这一点倒是真实还原了战士应有的结实体质。

在各种杀必死福利追加的卖萌连击超强杀伤力之后，还有 Gathering Surprise 特别提供的海滩展示台，阿莱茵赤足站在上面，有如如置身於阳光与海滩中，更具有现场真实感。各位，还在等什么呢?

信息

蕾茵水著版
售价：RMB 917.87
VIP 价：RMB 853.62
预计推出日期：2013 年 06 月 28 日
产品编号：PF7297
系列：女王之刃
高度：27.00 cm
重量：1.55 kg
部件数量：1 件
比例：1/6
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com.cn/product/17752
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com.cn/product/17752

夏日的诱惑

黑猫清凉小性感连衣裙手办







近日，由 alphamax 社推出的『我的妹妹不可能那么可爱』系列黑猫连衣裙版手办开始接受预定，手办由原型师 HIRO 制作，确定将于今年 12 月发售。造型上手办采用连衣裙造型，头上头饰还可以更换成猫耳，能够增添不少乐趣。

一身黑色滚白色蕾丝边露肩连衣短裙，优雅拨发动作，一头黑长直柔顺散开在身后，散发魅力，黑色装扮与白皙肌肤相对比带来了不错的视觉冲击。裙子颜色淡淡渐变，褶皱处理出色，质感相当不错。脸上泛起的淡淡红晕以及有点害羞的表情意外地可爱。与黑猫一同推出的还有桐乃连身裙版，身穿白色连衣裙桐乃与黑色连衣裙黑猫，一白一黑正好形成配对呢。

信息

黑猫连身裙版 (PVC)
售价：586.30
VIP 价：490.73
产品编号：PV3689
系列：我的妹妹哪有这么可爱
高度：19.00 cm
重量：1.00kg
部件数量；1 件
比例：1/8
制造商：Alphamax
网购地址：
http://www.e2046.com.cn/product/18182







『魔法少女奈叶』的人气毋庸置疑，虽是 2004 年播放的日本动画，但新作的剧场版仍是牵动人心，取得了相当的关注。同时被关注的更是少不了相关美少女手办了！由 Gift 带来的这款菲特泰斯塔罗水著版相信早已被不少粉丝所知晓。在这六月就要推出的就是让众人翘首以盼的菲特 1/4 大比例水著版夏日清爽手办！

设计造型是初登场的 9 岁模样，双眸美丽清澈，面相十分精致。27cm 让作品展示起来很具有高度方面的视觉冲击力。白色蓝边的泳衣下白皙肌肤展露无遗，搭配趋向成熟稳重的色调泳装，用来披的是同色蓝底白花浴巾，双手自然解开，初长成的少女比例曲线和修长美腿，徐徐走来，小菲特展现的是带点早熟少女的独特魅力！▲

信息

菲特泰斯塔罗水著版 (PVC)
产品编号：PV3689
系列：菲特泰斯塔罗水著版
高度：27.00 cm
重量：2.00kg
部件数量：1 件
比例：1/4
制造商：Gift
网购地址：
http://www.e2046.com/product/17371

微笑动画月号报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play!
DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华、jedi
■美编 / 迷梦

之前连续两个月都聊了以『进击的巨人』为首的四月番，这次怎么也得换个话题。记得有一段时间，某星人总是在努力控制 Vocaloid 系的话题和作品过多地出现在这个专题里，以免让读者看出自己的 V 家厨身份，现在反而担心起大家是不是觉得我太偏爱新番话题了。可望一眼 nico 即时榜单依然是令人绝望的“巨人”霸榜状态，实在有点怀念当年 nico 被 V 家和唱见“支配”的恐怖……哦不美好时光呢。

最近 V 家方面除了じん（自然の敵 P）的“阳炎 Project”系列依然势头不减（且不提故意刷榜的问题，这里只谈表面现象），其他 P 主的作品鲜有跑到 nico 总榜上位的，确实给人一种逐渐式微的感觉。前两年 Vocaloid 音乐狂热时期的那些身为中坚力量的名 P，在近期的活跃度都大幅下降，又缺少特别强力的新人前来填补空缺，其结果便是 V 家新曲的数量和质量的下降。当然五六月份本就是创作和投稿的淡季，也许再过一段时间，等暑假来临之后，一切还会回复到原来的热闹吧。

很多关心唱见这个圈子的朋友可能都知道，前段时期这里出了不少状况。一会儿有人犯了事儿遭逮捕，一会儿有人高调引退还爆颜出，还时不时地被人拿来和职业歌手比较吐槽唱功，总之各种负面新闻没得消停。仔细想想这种“人红是非多”的势头，还真有点三次元娱乐圈的味儿。虽说不是所有歌手都会被卷进事端里，但是刷 nico 的时候总免不了看到这些是是非非，心底也真不是个滋味。

某个对现实中学习工作、人际关系感到疲倦的人，总希望从某些非现实的东西——譬如二次元、二点五次元中寻找心灵的避风港，却怎知这个本应能寄托梦想的世界，依然充斥着三次元的那些令人厌烦的东西。商业炒作也好、搬弄是非也罢，看似能在短时间内赚到人气，可一旦伤害到粉丝们对这个圈子的热忱，定会后患无穷。看如今 V 家和唱见的那几分萧条……或许只是某星人想多了吧，悲观的话题就此打住。

マジLOVE2000% 歌ってみた【歌天使亜勇弧魔】

番号：sm21166781 作者：ゆう十、天月等 7 人

既然提到唱见，还是先介绍两个最近小有话题性的唱见作品。作为四月番中的一部，『歌之王子殿下』第二季在未播出前就已经是一大热门了。对 nico 众来说，最期待的莫过于它的主题曲。毕竟第一季的 OP『真爱 1000%』曾经因为绝妙的空耳捏他一炮而红，即使在不关心乙女系动漫作品的 nico 厨间也享有相当高的知名度。第二季的『真爱 2000%』自然也成了大家的关注焦点——虽说很多人无非是在期待更精彩搞笑的空耳歌词，但因这种应带动起动画的人气以及 CD 的销售也是十分可观的。所以在强番扎堆的四月，“歌王子”第二季依然从某种意味上成为了一大赢家。

这里挑选的是几位知名唱见男歌手合作翻唱的版本，参与者包括コニー、ゆう十、天月等七位当下最红的唱见明星，阵容甚是豪华。动画标题中中二病气场满载的“歌天使亜勇弧魔”应该是将七人名字中的音节拼接组合的产物。一年半前“歌王子”第一季热播时，有一个非常类似的阵容曾唱过『真爱 1000%』，只不过当年的 maro. 和りぶ两位如今已悄悄换成まふまふ、un:c 和伊東歌詞太郎几位近一年多内崭露头角的人物。有时候总会感叹，每当看到这种“全明星”系的作品阵容换了一茬接一茬，也能从侧面感受到唱见圈这段时间来的变迁吧。



NICONICO

【東方】幻想万華鏡 第2話「紅霧異変の章（前編）」【二次創作アニメ】

番号：sm21012821 作者：满福神社

被称作“有生之年”系列的『幻想万华镜』又开新篇章。此篇并非定番的MV，而是有剧情的动画短片“红雾异变之章”的前篇，剧本来自东方Project游戏第六弹的『东方红魔乡』。距离上次发布“春雪异变之章”短片已经过去近两年，能有幸看到新作，而且还能看到红魔馆大小姐和二小姐的美丽身姿以精美的作画展现出来，着实令不少东方迷们欣喜若狂。不过这剧情断在半截，不知要填完这坑，还要等多久呢？



【鎖音プロジェクト】進撃の巨人OP 実写にしてみた【レーベル14】

番号：sm21147421 作者：鎖音プロジェクト

鎖音プロジェクト（锁音Project）是nico上活跃的一支创作团队，他们致力于将一些二次元作品用三次元影像的形式展现出来，每每都以超乎想象的完成度以及各种意料之外的奇思妙想，赢得许多粉丝的热烈追捧。要说“将二次元作品三次元化”向来是一项充满风险的工程，毕竟这种“不同次元间”的排斥情绪由来已久，但锁音Project的作品却能够巧妙地消解由此带来的顾虑和反感。光是一板一眼的还原免不了被人吹毛求疵，适当地在各个细节处埋藏些槽点和笑料却能取得意料之外的好效果。比如这段『进击的巨人』OP影像的最后，讨伐巨人的战士们同时一跃而起的镜头，为何所有人都把衣服脱光了……总之还能找到许多类似的有趣之处。正片之后还附有一段幕后花絮，可以看出这支队伍在器材配备和制作技术方面相当专业。又得禁不住感叹nico世界的卧虎藏龙了。





だんご3兄弟を歌ってみた♂［いさじ・recog・海斗］

番号：sm21067216 作者：いさじ、recog、海斗

看到歌手阵容、动画缩略图和标题中的“♂”符号，很多人的脑中立马会产生糟糕的预感。其实这『だんご3兄弟（团子3兄弟）』原本是日本NHK电视台一档儿童节目中播放的一首儿歌，实在是纯洁得不能再纯洁了。可是让这三个人这么一唱，外加搞笑动画的加成，就算歌词没有半点变动，也一样能给人带来“充满好男人气息”（有歧义）的奇妙感受。话说いさじ、recog和海斗三人都是有着五年以上nico投稿资历的超古参唱见歌手，在这个风水轮流转的圈子能够一直维持不变的高人气，和他们几年如一日爱玩捏他、擅长恶搞的“nico精神”是分不开的。所以每次看到他们的作品爬上榜单，总会有一种说不出的安心感呢。▲





这回的nico专题就到这里。从下期开始专注于三次元工作的某星人将不再主持nico月月报。我们有缘再见吧(*＾x＾)ノシ

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！
DVD

二次元狂热IOS版　二次元狂热安卓版

本漫画可在二次元狂热 APP 上试阅

超有病

SUPER SICK

对，就是超有病！

——正经的编辑 VS 不正经的孙渣

■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / 迷梦

微漫画 manhua.weibo.com

孙渣的漫画相信很多同人圈的朋友都有看过，而从印象来说……大概都是各种器官汁液以及阿嘿颜（不知道的朋友请买一本『二次元画刊』第 18 期），当然还有各种毁三观的辛辣吐槽。所以当得知『超有病』这一“明明是作者有病，为什么要我这个读者来吃药！”的大尺度恶搞作品将由新浪微漫画推动进行动画化的消息后，我们除了惊讶，接下来就是要与当事人聊一聊了——



Q: 大家都“亲切地”叫您主席，这个称呼的由来是什么？

不过是年少轻狂时的自称罢了，后来发现自己不过一废柴就改自称渣了，所以请不要这么称呼我。

Q: 最开始想要画漫画的契机是什么？

画工口漫画……结果一点都不工口反而很好笑，干脆就画搞笑漫了啦。

Q: 现在您的漫画在画风和口味上都有了很大的进化。回首这个过程您有什么感想？

一个完整的、具有中国特色的阉割过程……

Q: 印象中当年的主席换过几次不同的工作，包括游戏美术，如今成为职业漫画家，回顾起来在职业身份的转换过程中有哪些印象深刻的事情。

其实一直以来都没什么大的变化，因为不管从事什么工作，画扭曲漫都没停过，只是从在员工休息室里偷偷画，再到开票台上偷偷画，再到漫画公司里偷偷画，再到在游戏公司里偷偷画，最后现在光明正大在家里画而已。

但其实现在画图没以前有“老子蹭公司资源画自己东西，赚到了！”这样的感觉，所以总觉得没以前爽了…

Q：关于『夜刊少女』，最初的想法是怎样的，之后为何没能坚持下去？

夜刊少女还是源自于秘银社开的『日刊少年囧rz』的，也就是作为一个平台，大家把自己画的漫画放在上面，这样可以给更多人看到。当初的想法就是有些比较工口的、成人向的漫画不适合放日刊上，就自己专门在 FC2 开了个夜刊。夜刊开了有两年时间，很多人放自己的漫画，也有很多人看，真的是很好的平台。但后来 FC2 被墙了，夜刊也就停刊了，再后来有了微漫画、纵横、U17 这样的更广阔、更多人来看、更能让作者得到利益的平台，让我觉得夜刊的形式也不适合现在了，所以就让她活在我们过去的回忆中吧～

Q: “十元一次”的水查子形象是如何诞生的？

最初是氓牛这个家伙画了个头上写着‘渣’的女孩子，然后我觉得很可爱就做了个进一步的设定，最初水查子不仅没有十元一次的设定，而且是个伪娘，结果后来被 10e 画了很多同人图，莫名其妙就变成妹子了，一群人画着画着再后来还增加了贫穷属性，再后来就十元一次了（捂脸）

Q: 漫画创作中最痛苦的事情是什么？

想出的梗不好笑，还有就是卡分镜，脑子一晃出来的东西，仔细想想未必有多好笑，然后仔细想想蛮好笑，但画出来却未必好笑，或者难以表现，最惨的就是画了 20 页，然后怎么看都觉得不怎么好笑，就只好废稿了，都 TM 是钱啊啊啊 TAT，心里那个痛苦啊……所以画个屁的搞笑漫画……而且就算好不容易想出个有趣的点子，画了 3 页，点子就用完了……所以画个屁的搞笑漫画啦！





生的凯子啊！于是我就把原作改编权丢给他们，然后他们负责动画化，我啥都不管，随便改，如果做得超级牛逼华丽成为著名成功作品（可能么…），我就跟着吃香喝辣坐地数钱；如果做得很蠢爆……嗯…额……大家就操死渣浪…

Q：在创作时是怎么把握尺度的？

先画完，给编辑看，编辑说，嗯，这里要阉割一下，然后我就撸直了，唰！一刀，切掉个几公分，然后再给编辑看，编辑说，嗯，还是有点长，再阉割一下，然后我就撸直了，刷！下去一刀，切掉个几公分，然后再给编辑看，编辑说，嗯，还是长，再切一点就好了，然后我就再撸直了，刷！一刀下去，又是几公分，然后编辑看看，嗯，很好，阉的啥看不见了，很好很好，发上去吧。

Q：除了画漫画外最大的爱好是什么？

打！游！戏！啊不行了不行了说着说着电子海洛因的瘾头又上来了，AHE了AHE了，休克了休克了，快点打开游戏爽一盘，更新怎么办更新怎么办编辑还在等着呢嘿嘿——管！他！呢！

Q：听到『超有病』动画化的消息时是什么心情，期待它会做成怎样的动画？

爽爆了，当时我就跑到群里说，咱以后也是动画化的人了，是有身份的人了，和你们不一样了，以后见到我记得身体保持35°的曲度对我表示恭敬，开口要尊称，但是记得要保持5米的距离，因为身份不一样啊身份不一样……

期待的话是不是意思就是——不用考虑对方用多少钱吧，那么请做成向宫崎骏大作看齐的制作水准吧，还要带有3D效果，环绕立体声，片长2小时，送爆米花和玩具……

好吧…其实做的看起来有意思就行了，真有那么多钱稿费早就涨了……



Q：『超有病』的动画版会与漫画版有哪些不同？

会动、会扭、有声音，一秒动12下，还会发光！

Q：与『超有病』的动画制作团队是怎样合作的？

是这样的，微漫画突然有一天和我说“嘿我们要做动画了但是也不知道做什么好就做超有病吧，如果赚钱了还能分你哦！”我一看哎哟白给我把漫画做成动画还给我钱啊，我艹，活生



Q：很多漫画家都会养一只猫，从您的漫画中可以看出主席和“露总”的关系很不错。在漫画创作上，“露总”有给您带来过一些灵感吗？

露总不是我的猫，是茶壶的。

露总实在是太贱了！太贱了！太贱了！

露总做出的最大的贡献，就是言教身传地打消了我养猫的念头。谢谢你！露总！

Q：想对有志成为漫画家的年轻人们说点什么？

想人活的痛快一点，就不要来画漫画啦，尤其是搞笑漫画，想梗超累，超枯竭，笑点也会磨平，然后让你的人生变得枯燥且抑郁，桥段还不能用两次，不好笑还会被读者骂娘。而且……画搞笑漫画，真的会削画力…整天画奇奇怪怪的东西，画力能上去才有鬼咧！

哦对了画搞笑漫画还会被傻逼说“你这不是漫画！你侮辱漫画！我——要——打——你！”

总之大家千万千万千万千万千万千万千万千万不要画TMD搞笑漫画啊！画了还和我抢饭碗，都去画严肃的东西啦！都去做艺术家啦！▲



An Interview with photographer

身体也是杀手的武器！！

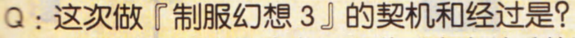
——与银河铁道工业设计局 关于制服少女摄影的谈话

■责编 /Jedi、如月千华 ■美编 /ASKI

在 2012 年 7 月号上，我们刊登了一篇当时正因摄影本尺度问题成为话题的“银河铁道工业设计局”社团的访谈，引起了很大反响。而一年过去，这期间整个圈子有关摄影和 COS 的各种八卦话题倒还每月都不缺，“贵 juan 真乱”一词也越来越常用了……

有鉴于此，我们借着银铁工设即将推出的新本『制服幻想 3』的话题，约来主催 boss，来聊一聊如何回归摄影的本质——当然还有绕不开的尺度问题。





Q：这次做『制服幻想 3』的契机和经过是？

本来我是计划做成梅津泰臣那种“少女杀手的路线”还专门回顾了下他的作品，不过当时就说“如果让我学这个，那肯定也是我的风格的少女杀手”，后来干脆只是单纯的少女杀手主题了，毕竟最初有了念头没法打消……

Q：是说『A kite』？（编者注：有关梅津泰臣的作品和介绍请参看本刊 2012 年 9 月号）

最初和朋友讨论的时候是想定位“对杀手少女的客观歌颂”。『A kite』那样的暴力美学，后来发现自己实现不了，基本上都是以自己眼中的少女杀手为主线的。

Q：实现不了主要是碰到了哪些困难？

『A kite』那样充满魄力的动作场面要通过静态实现是可能的，只是我的风格好像和那种完全不搭调啊（自认为是安静的风格）。还有当时有打算 AB 本的形式。A 本是我主拍，B 本是朋友从偷窥者的角度来拍摄，不过因为他（称为 Y 君好了）的妹子管太严逃不出来…

Q：这……

之前一起合作过『领域中毒』的时候就有意见来着（不过我估计她看不到 2DM 杂志所以没关系吧），



Linhof 特选 Zeiss Planar 100mm F2.8

流产了也挺可惜的。

Q：合作摄影的话，你会对他有什么样的要求？

完全不被发现的偷窥者，从旁侧观察少女杀手的日常，我的话就是正面毫不掩饰。

Q：这次主要是用的什么器材？

这次有用中画幅的标头镜皇，Linhof 特选 Zeiss Planar 100mm F2.8，还有轻量的 Schneider Symmar 100mm F5.6。机身是 Linhof Technika 70 型，中画幅里移轴自由度还可以的一台。当时为了拍『轴心转移』而换了机器（里面有用到移轴）。

机身上的镜头是施耐德 Symmar 100/5.6

注：移轴称为 tilt-shift，实际包含 tilt 倾斜移轴和 shift 平移移轴两部分。135 上由于机器卡口固定所以移轴功能大都做在镜头上，比如佳能的 TS-E 24mm f/3.5L，和尼康的尼康 PC-E 45mm f/2.8D。而中画幅和大画幅则是镜头面板与后背通过皮腔相连，位置上就有了灵活调整的可能。Shift 平移常用于建筑摄影，比如矫正仰拍时的倾斜。而 tilt 主要用于调整景深，大家可能看过一些把城市街景拍成类似缩微模型的照片，就是 tilt 倾斜移轴的应用。移轴镜头具有很多普通镜头所不具有的表现力。

注：Linhof（林哈夫），Zeiss（蔡司）和 Schneider（施耐德）：都是顶级的德国摄影器材品牌，像我们这些玩佳能尼康等日系数码单反的只需要知道它们“毒！德味！大师！学习了！”就行了！

Q：人像摄影中如何体现移轴效果呢？

可以通过移轴制造超浅景深的效果，另外也可以避免广角变形——也就是低位仰拍也不会拉长腿…我想妹子们不会喜欢的。因为我讨厌广角变形，所以仰拍和俯拍的时候会设法用移轴矫正。也算是执著于古典主义摄影的…古人不采用的形式我也不用。

Q:你似乎一直坚持用中画幅而不用 135 单反，在国内 cos 摄影来说应该是很少见的。

我还要上大画幅了咧！好吧我眼瞎，135 没法对焦（认真脸）……说正经的，最初拿起的时候就是 120 双反，习惯到现在了，从 M645 到 Mamiya 的双反，禄莱，哈苏……中画幅的气场大概比较符合我的需要，一直以来都为了实现自己的拍摄意图不断换器材。



双反相机 Mamiya C220

注：双反（TLR）和单反（SLR）相对，指 Twin Lens Reflex 相机，其机身需装载两个镜头，而取景和拍摄各用一个镜头来实现。因为不能像单反那样所见即所得，体积又大，加之在数码化浪潮之中跟不上时代步伐，已经日渐式微，现在的双反很多都是文艺小清新拍照时用来当道具用……当然也有执着的器材党也在用。规格从 135 到 8x10 的大画幅怪兽都有。

注：135 单反：过去胶片的领军人物柯达生产了各种型号的胶卷，比如 120 型（6cm*6cm）和 135 型使用规格为 36mm*24mm 的胶卷，使用这一规格的的单镜头反光式相机被称作“135 单反”，现在大家常见的家用数码单反相机厂商比如佳能和尼康，主要生产的就是数码感光器尺寸相当于当年的 135 胶卷幅面的数码单反，如佳能 5D mark3 的感光器尺寸就是 36mm*24mm。

注：120 单反：120 也是一种胶卷编号，不装置于 135 胶卷那样的暗盒内，而是靠背纸裹紧防止漏光。获得的单张影像面积同机器有关，从 6cm*4.5cm 到双反的 6*6、6*7、6*9 都可以归于“中画幅”的行列。至于 612、617 甚至 624 等则已经属于大画幅的范畴。由于一卷胶卷本身长度一定，因此单张画面越大，可拍摄的张数越少。一卷 120 胶卷能记录 16 张 645 规格的照片，而 624 这种宽幅一卷只能拍摄 2 张。数码时代里，中画幅数码单反因为价格比较高（最便宜的宾得 645D 也要近 8 万），非专业的摄影中很少见到。



『轴心转移』中，用移轴摄影拍的人像





了省事，在测光表的基础上根据亚当斯 Zone System 理论进行简单的灰度估计。主要是保证脸部或者其他重要部分的曝光正确，要判断整个画面的光线分部虽然可行，但没那个精力。因为拍的多了，所以基本上问题不大。内景倒是有用数码相机预拍，主要为了应付闪光灯补光的情况，用测光表也可以测闪光。但把太多精力花在测光上而不利用现成条件，有点本末倒置…

最近半年一直在翻 Alfred Stieglitz 主编的『Camera Works』系列，20 世纪初年的东西，那个时代尝试用人工光源的极少（当然也和大画幅以及特殊感光材料的宽容度有关），所以我的曝光也尽可能重现自然光线。

Q：可以介绍一下这张图的拍摄过程吗？（本页右下图）

杂乱的画室相较于日常还算是挺有趣的。一开始就没打算拍摄文艺的绘画少女，因此曝光上也不打算"清新"，最终的结果也和实际看到的场景差不多。长期以来买不起灯（买得起也没人扛），养成了依赖环境光线的习惯。画室的灯当时没关，在拍摄的时感觉天光已经泛蓝，正好能和前景的黄色光形成反差。就稍微调整了椅子的位置，然后测光准备拍摄。测光时按照分区曝光理论来估计明暗，用测光表对人物右侧衣服测光，获得基础参数（F5.6 1/15s）。如按这一参数拍摄，那么照片上这一块衣服的明暗就"相当于"中灰。而我希望最终结果上这部分能比中灰暗一些，因此减少一档曝光，最终拍摄参数应该是 F5.6 1/30s，ISO 100，胶卷

Q：你还一直在坚持用经典胶片来拍摄，为什么呢？

习惯于中画幅的安定感，因此不得不妥协啊（数码中画幅太贵了）。加上在同样投入甚至较少投入的前提下，中画幅有不输给顶级 135 单反的画质。此外中画幅至少黑白的影调还是胜过 135 数码的。这一本里有大量的黑白照，主要用富士 Acros（D23 显影液冲洗），彩色部分用富士 RDP，因为感光度的原因（有夜景），所以还买了柯达的 Protra 160。底扫那家设备是哈苏 X5，用最高精度扫描。基本上除非电分，这已经算到头了。

本来也挺喜欢古典摄影技术，再者拍摄也应该是自己享受的过程，不妨找自己喜欢的方式来拍摄。只是要完全展现胶片的魅力，印刷上估计得做到 60 元 / 本的成本…谁还买啊！

注：底扫：将胶片上的影像数字化的技术。用相机直接翻拍底片也是一种，另外使用平板扫描仪扫描底片（爱普生 4870），或者专业的底片扫描仪（尼康 9000ED）是较为常见的方式。最好的也是在印刷界常用的是电子分色技术，简称电分。哈苏 X5 使用的"虚拟滚筒"技术就是借鉴了电子分色机中滚筒的一部分原理。

Q：如果要做到这个成本，印刷方面的特殊要求是什么？

用专色印刷，等于多一张印刷的菲林，黑白用黑色和专色，效果很好。我看印厂那边印著名摄影师冯建国的画册，效果很好（有本人亲笔签名），所以死皮赖脸也要在那边印。不过这次还是用普通四色印刷，略遗憾。

Q：胶片的话，曝光如何掌握呢？

我有个高森的测光表，主要靠它…外景部分为





里(锁骨或者胸部也是)被弱化了。虽然弱化"摄影师"的主观存在的"私摄影"也是一种流派，但我没(也没办法)选择那样的道路……本身器材受限制了。
其实翻看『Camera Works』的时候，从照片质量来说，那百多年前的照片完全一塌糊涂，但瑕不掩瑜，也有不少试验性的作品，而他们(至少在编著者 Alfred Steglitz 的选择上)无一不体现了摄影师的主观想法。我个人还是觉得好的作品一定要有摄影师的主观意识存在。单纯"这样拍的话妹子会喜欢"的摄影师是地精啦，地精!
另外恋物很大程度上有"给自己看"或者"满足自己"的欲望，倒不是说古典主义没有，相反古典主义里很多，但那是出自个人的不同的自我满足，而不是模式化的，大众的 xx 控。
还有就是，拍足控视角很浪费啊！这次成品折算下来每张入选图最终成本在 30 元左右…只展现足什么的太奢侈了

Q：关于制服方面，好像你一直很喜欢水手服……



RDP。镜头是 Schneider Symmar 100/5.6，直接用最大光圈拍摄。
扫描出的底片上各区域都和预想的差不多，灯的部分也没有过曝。如果做得再仔细一点的话应该要测试拍摄范围内最暗和最亮的区域，设法使得需要表现的内容能被涵盖在底片的动态范围 (Dynamic Range) 内，偷懒的话就不管那么多了…
不过最后还是有不满意的地方，RDP 的暗部蓝色照理说是出名了的，可肉眼已经见到泛蓝的天光在底片上并没有很好的表现出来，不知道是扫描的问题还是单纯因为黄色光线干扰视觉的缘故。但…已经无可挽回了。所以每一张在拍摄前都都斟酌许久，浪费不起。成本是一方面，时机则是更重要的。

Q：之前的采访时，谈到了因为尺度引起的争论，如今也差不多一年过去，这次的尺度方面，你是怎样把握的?
只要不被抓进去，这次也想毫无保留的展现我想展现的东西，决不遮遮掩掩。如果我觉得是美的而且它应该被看到，那我就会展现它。和邪社上的文章也说了——摆某些姿势却不露出胖次，这是极其不厚道的!

Q:这次的露出度，和你想表达的"少女杀手"主题中，是怎样结合的?
应该说在美的基础上，尺度不是问题……说土一点就是人都敢杀了，还有什么不好意思的呢? 说高端洋气的话就是——身体也是杀手的武器！从作品来说，对于"裸露"并不抱有任何成见，也不含有任何主观上的挑逗，就如同杀手对待任务的客观态度一样，裸体也是被客观对待的。但一贯没有刻意以某些部分为重点，没有足控腿控锁骨控希望看到的局部特写……

Q：你对古典主义很执着。
就拿足控做例子吧……喜欢那样的照片，很大程度是基于恋物的成分，大家觉得照片好看，主要是因为足好看而不是摄影师化腐朽为神奇。摄影师的成分在这样带有恋物情结的照片

妹子在水手服的品味上比我高多了，形制的选择上主要是她的意见。我觉得高中水手服有一种介于青春校园与社会之间的微妙感，或者我本身挺怀念自己的青春岁月……（我都30了）而且叫做制服幻想，这幻想并不是工口的YY，而是对未竟之梦的追忆。大概也可以这么理解，最初拿起胶片机的目的就是为了拍摄新海诚那样的写真本（但是现在已经偏离太远了…）我真的很喜欢那个年纪里轻轻触碰就会破碎的情感，纤细，微妙，转瞬即逝，自我怜惜与感伤（不过这本里完全没有，笑）

Q：如果死在这样的杀手枪下你会有什么遗言……

"能把内裤脱下来给我么？"真的，第一反应就是这么想来着。

Q：这次的拍摄似乎也有很多内裤突出的恶趣味图……

有内裤图，但没有"故意"的内裤图，"掀裙子给你看"或者"我自己伸到裙下看"，同"在该露出的时候自然会露出"是有区别的——大方而不加掩饰地在该出现的时候毫不顾及地出现。

Q：现在貌似网上对于jk主题的小清新拍摄也挺多了，你怎么看这种现象？

说出来怕放地图炮…掌握基本技巧后很容易拍得"有感觉"，但很少有人能微妙的把握那暧昧又温暖的氛围，除了青山裕企之外，有形无实的作品太多。更多的是为了妹子高兴而拍摄的作品，就我而言无法展现摄影师想法的作品是不能接受的。

出自『轴心转移』

注：青山裕企，1978年生于名古屋市爱知县，现居东京，出版了多本以制服少女为主题的写真集，网上流传甚广。

Q：接下来有什么计划？

大机械时代的余晖，各种工业时代的巨兽的合辑之类的蒸汽朋克本，同妹子无关，纯爷们的铁与火！不过…比较难实现，有些地方要取得拍摄许可很困难。所以或者会改成东方本吧。▲



『东方心绮楼』正式版综合考察

『前言 Foreword』

随着5月26日例大祭10的举办，『東方心綺楼 ~ Hopeless Masquerade.』这款东方系列的正式外传作品终于得以展现出它真实的姿态。从5个月前的C83开始，这款有着许多变革之处的作品的体验版便已经吸引了许多爱好者的注意，笔者也有幸在之前的2dm上发表过对该部体验版的考察；以当时的情况来说，虽说黄昏フロンティア的革新制作引发了不少玩家的非议，但体验版也为我们带来了一种格斗游戏崭新的可能性。当最后的正式版浮出水面之时，这部作品究竟能否一扫体验版中的不足之处，而获得如同之前『绯想天』与『非想天则』一般的成功呢?

『人物 Characters 游离在信仰外的喜怒哀乐』

作为一部东方系列的格斗作品，爱好者们最先关注的自然是其中那些熟悉的登场人物了。不算新人物的话，本次在初次游戏时登场的角色有"丰聪耳神子、物部布都、圣白莲、云居一轮、博丽灵梦、雾雨魔理沙、河城荷取、古明地恋"这八人；再加上作为隐藏人物登场的二岩猯藏，旧人物里作为可用角色的一共有九名角色，这个数量与当初萃梦想是相同的。这次所有的背景与人物像素图都经过了重新绘制，虽说爱好者们在经过非想天则的二十人豪华阵容洗礼后可能会有些不太适应相对过少的可用角色，但整体来说还是在可以接受的范围之内。笔者在之前的考察中根据OP中的绘卷列举出了一些正式版中可能出现的角色，从现在的结果来看也只有二岩猯藏没有被笔者和大多数体验版的考察者考虑到，可以认为黄昏还是对这次的出场人物名单有着精心准备和设计的。



▲八百万神明的代言人

当然，毕竟九人的阵容还是有些少，最后的出场人物名额分配也显得有些捉襟见肘。最直接的证据就是『心绮楼』作为一款以宗教战争为表面主线的作品居然没有神明势力的人物出场！且不说早苗和诹访子这两位曾经出过场的角色，就连神奈子和其他神明也没有机会进入参战名单，这就令人有些无法接受了。虽说灵梦被黄昏标榜成八百万神明的代言人，不过实际上灵梦原本的定位还是更加偏向于中立一些，即便这次在名义上领导了神教但是也无法像守矢神社一家那样具有代表性。另一个和神明有关系的角色就是荷取了；但毕竟她和神明

——潜藏于假面之下的真实

The TRUES hiding behind the MASK

文 / mhcg
责编 / jedi
美编 / orangec



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：谜肘 提供：谜肘
http://www.pixiv.net/member.php?id=217707

的接点相对较少，心绮楼的剧情中她也并未参加信仰大战，作为代表神明势力出场的角色实在太过勉强。

不过从另外的角度来看的话，这次黄昏很明显将在之前的格斗作品中出过场并且除了两个自机之外的角色直接打入了冷宫，就连上一作的 Boss 衣玖和天子都没有机会出场。考虑到参战人物一般都是由神主来直接指定的，这次的名单大概就是为这些人气不算太高的角色增加一些出场率和关注度吧——这也很符合本作的主题，既然是为了人气的战斗，那么高人气的角色不出场也是能够接受的事情。不过由于心绮楼正式版的初版充斥了各种 Bug 和很明显的未完成痕迹，看起来制作时间不足的确成为了他们所面对的一个很严重的问题，大概现在出场的人物比起当初计划中的数量少了许多吧；如果黄昏有心的话，之后的补丁添加可用人物应该也不是什么不可能的事情。

当然，就算其他人物没有了出场机会，有一位角色还是必定会在之后的补丁中被黄昏推上前台的——那就是本作的新人物兼最终 Boss，秦心。一部普通格斗游戏的 Boss 不能在一开始的版本中作为可选角色已属少见，更何况是东方系列这样强调人物的作品？然而黄昏就是开了这个先例：秦心虽然能够在故事模式中使用，但她没有任何的技能与符卡，只能依靠普通的攻击来战斗；在对战模式中更是被黄昏雪藏在了最下方的影子之中，即便那片影子看起来是隐藏角色的位置，目前也没有任何正常的方法能够使用秦心——除了修改内存之外。考虑到以上因素，『心绮楼』正式版作为半成品的情况其实是十分严重的，作为像素图已经绘制完的角色却不能在对战模式中使用，只能认为秦心的设计遇到了困难而被时间不足的黄昏暂时搁置了下来。

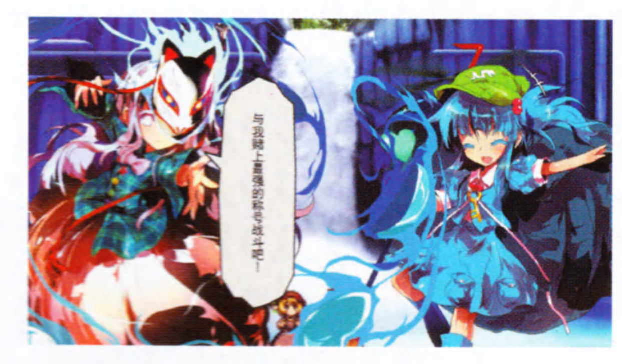
说到这里，名为“秦心”的这位新人物究竟是谁呢？在游戏发售之前，日方爱好者们普遍认为心绮楼作为对信仰四部曲（风神录・地灵殿・星莲船・神灵庙）的补充与收尾，其新出场角色的形象应该是某位重要的神祇或是历史人物——这一猜想在某种程度上来说并没有



▲ 秦心的登场画面



▲ 面无表情的「微笑微笑！」



▲ 被一轮教坏而有了口头禅的秦心



▲ 戴错假面的秦心



▲ 抄袭别人口头禅的秦心

错。秦心这一人物的出处即是日本历史上圣德太子手下以制造面具和发扬能乐而闻名的“秦河胜”。所谓的能乐又称猿乐，是日本的一种古典戏剧表演形式，特征是借助面具来表达人物的性格与感情，与中国的脸谱艺术相类似。本次心绮楼的副标题“Hopeless Masquerade（意为‘绝望的假面舞会’）”就是表现了这一能乐艺术，角色们为了人气而进行的战斗实际上都是披上了假面的表演，宗教家们正是如此以“假面”引诱人类从而提升自己的影响力。在本作的世界观中，秦河胜的面具实际上都是由圣德太子——也就是丰聪耳神子所制作的；这些面具在神子长眠的时间里逐渐化为了名为“面灵气”的妖怪，即本作的最终 Boss 秦心。

就在爱好者们纷纷以为『心绮楼』的最终 Boss 将是一位重量级人物之时，“面灵气”这种妖怪在日本传说中却并不是什么有名的存在，秦心也并不具有自己之前身为面具时的记忆——换句话说，秦心只是单纯的一个新生的妖怪而已，虽然有着与神子紧密相连的背景但实际上她却无法与神子产生有效的互动，作为信仰四部曲的收尾实在是有些牵强（除非辉针城的后续剧情依旧与信仰有关）。反观之前东方系列各作的 Boss 角色，从吸血鬼的末裔到圣德太子的本尊，无一不是兼具强大实力与不凡气魄的人物；但到了心绮楼，秦心却只不过是一种与付丧神无异的下级妖怪，对于幻想乡格局的影响几乎为零。这样一来，『心绮楼』的剧情看起来就过于偏向外传作品而无法对东方系列世界观产生影响了；虽说如此，这样普通的设定只不过是表面现象而已，『心绮楼』在东方系列之中依旧占有着十分重要的位置，其理由在后面的剧情讲解部分将会说到。

比较有趣的一点在于，虽然秦心并不是什么强大的妖怪，但她却有着“操控感情程度的能力”这样影响力很大的能力；借助她身边 66 个各自代表一种感情的假面，秦心可以在戴上假面后自由改变自身与周围人类的感情，这样的能力对于一位 Boss 来说实在是十分适合。然而由于她自身并不具有感情，用俗话来说就是“三无少女”，所以她的感情只能依靠戴上假面来转变，这就导致她的能力受到了不小的局限性。她的称号“表情丰富的扑克脸”就是对她这一能力的概括与讽刺了。不仅如此，实际上她只是在用自己的能力保持周边人类的感情平衡，而从来没有想过要用这强大的能力做些什么坏事；剧情中她也是为了稳定人类暴走的情感而不屈不挠地寻找她丢失的假面“希望之面”。一个作为异变引发者的妖怪却没有任何自私自利的目的，同时有着操控感情的能力却没有自身的感情，这样的矛盾感让她的人物魅力增加了许多。不仅如此，在『心绮楼』的剧情中秦心有着诸多意义不明（或者说是卖萌）的发言，这也为她增添了许多新颖的萌点：例如在魔理沙告诉她什么是“疲劳”之后，秦心直接戴上了一个喜悦的假面并回答道“这就是疲劳的表情！”，引来了魔理沙无情的吐槽；又比如说在一轮向她说“开心的时候微笑就好啦”的时候



▲ 使用日本古代舞台表演道具进行战斗的秦心



▲ 铁拳对战机



▲ 猫藏的 LastWord，战场仿佛就是她们的祭典

楽園の巫女

博麗 霊夢

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自 :『⑨的躲猫屋』
作者：As109 出品：正经同人 提供：YUGI
www.doujin-battle.com

戴上喜悦的假面说道“微笑微笑！”，让人完全看不出来她究竟在想些什么。能够不谙世事到这种地步，从某种程度来说也着实是有些可怕。

拜此所赐，目前初期的二设通常都将她设定为天然系的三无少女，再配合上能够带来感情的假面使她的可塑性比起一般角色都来的要高；不论是夹在无表情与面具感情之间的违和感，还是可攻可受可傲可娇的完美性格，对于绅士们来说都显得十分新鲜而又能够符合他们不同的口味。黄昏对于这样一个人物的基础设定无疑是很成功的；而即便由于制作时间的原因而令她无法及时参战，本次「心绮楼」曲折的剧情也已经足够成为她踏入幻想乡这片土地的基石。

『剧情 Story
成长在情感中的海市蜃楼』



▲ 神道佛三位一体战术

这次『心绮楼』的剧情虽说在之前被认为是由神・道・佛三家领导的宗教战争，不过在正式版发售之后，真正的剧情也水落石出；所谓的“宗教战争”只是表面现象而已，实际上整个事件都是由秦心引发的异变。正如之前所说，作为能够操控感情的妖怪，秦心依靠自己持有的假面来保持她与周围的人的情感稳定；但如果她丢失了某一假面，那种假面所对应的感情就会缺失而导致感情的暴走。这就是心绮楼故事中最为基本的线索，以秦心丢失了“希望之面”为开端，引发了普通人类厌世的情绪而吸引了宗教家们的介入。

虽说如此，秦心在剧情中的定位却并非她现在所担任的最终 Boss 一职。与之前引发异变的凶手们不同，秦心并不是故意引发的异变，反倒在丢失了假面之后打算自己一个人去寻找——从这一角度来说，她实质上才是『心绮楼』真正的主角与异变解决者。与之前格斗作品中的两位异变引发者相比，萃香与天子的共通点都是主动找人打架，但秦心则是孤身一人在不为别人添麻烦的同时寻找自己丢失的假面，如果不是自机们被猫藏引到她身边的话想必她根本就不会出现在别人眼前吧。自然，这样毫无恶意的行为再配合上她那并不强劲的实力，让她成为了东方史上最可怜也是最不像 Boss 的 Boss。让我们看看她在『心绮楼』中的历程：

灵梦剧情：被痛打然后收服。
魔理沙剧情：被痛打然后收服。
白莲剧情：被痛打然后收入佛教。
神子剧情：遇到过去自己的主人（虽然秦心作

为付丧神一类的妖怪并不记得神子），被痛打；不过神子答应为她制作新的希望之面。
一轮剧情：被痛打然后不知所踪。
布都剧情：以为布都是来送神子制作的希望之面的使者而被痛打。
荷取剧情：被荷取威胁且痛打然后还在结局中被欺诈。
恋剧情：被捡走希望之面罪魁祸首的恋痛打然后在结局中以勇者的身份重新挑战恋恋大魔王。

很显然，这是必须要为她写个“惨”字的。不过由于以上八位角色的剧情开始时间点都差不多，抛开心被连着揍了八遍这一点不谈，这八位角色相对庞大的剧情量实际上仅仅只是为了衬托心绮楼真正想表达的剧情——不是宗教战争，也不是单纯解决异变，而是在之前都没有出现过的崭新且又符合东方系列主题的故事：新生的妖怪融入幻想乡的过程。在东方之前的作品中，有被明确描写是新生妖怪的只有小伞和梅蒂欣，而她们并没有在剧情上占据重要的位置；秦心则不同，她的故事就是这次心绮楼的中心。在完成上面八个人物的剧情之后，玩家才能够进行作为本次『心绮楼』剧情中真正牵针引线角色的猯藏的剧情。在她的剧情中秦心因为不敢使用神子制造的完美的希望之面（完美会导致作为面灵气妖怪的自己消失）而依然执着于寻找自己原本的假面，这一行为被猯藏及时制止了下来；她认为秦心的问题不在于希望之面，而是她自己没有自己的感情才会被假面控制而导致感情暴走。正因如此，她劝说秦心去和各种各样的人战斗，向她们学习真正的“感情”；这样一来她才能够获得真正的自我而不是被面具上附着的情感操控的人偶。之后秦心的剧情便是她游历幻想乡挑战本次所有自机的故事了——虽然在这途中她因为对宗教家不满而做出了同时向灵梦・白莲・神子这三人挑战这般如同寻死的事情，但最后她也成功获得了真正的感情而拥有了自我，不再会被感情操控而暴走，贯穿整部『心绮楼』的人气战争也因为“希望”这一感情的回归就此结束了。

秦心从一开始被人当作异变的引发者而退治，到后来逐渐为人们所接受而参与了人气战争，最后在人气战争的风潮过去之后真正成为了幻想乡的一员。心在这个过程中从没有任何情感的面灵气成长到可以不需要假面而拥有自己的感情的妖怪；这就是能够包容一切的幻想乡的魔力吧。正如游戏内秦心结局所说：“从胜利中学会了喜悦，从败北中习得了懊悔，从孤独中懂得了哀伤，又从宿敌的宗教家那里学到了愤怒。”在最后的最后，获得了自我的秦心在博丽神社表演了一段名为“心绮楼”的舞蹈，寓意为“海市蜃楼”的这段舞蹈标志了自我的“虚幻”与“希冀”，这就是她由衷对于这场“绝望的假面舞会”的感想吧。作为一部有些偏离标准化剧情的作品，心绮楼的故事在最后会给玩家一种柳暗花明的感觉；即便秦心并不是什么强力的妖怪，她作为新生妖怪融入幻想乡的整个过程无疑是对东方系列世界观最佳的完善与补充。



▲ 秦心的故事模式



▲ 面对神道佛最强三人，冒着冷汗强装镇定的秦心


▲ 神子的 LastWord，巨大的光剑将斩断屏幕中央所有敌人

『系统 System 沉溺在自我内的假面舞会』

说完了设定方面，对于格斗游戏来说游戏性也是一个很重要的话题。如果概括一下心绮楼的创新系统，大致是以下四点：

一、三轴式浮空对战。『心绮楼』没有了正统格斗游戏中的地面与跳跃系统，改为玩家可以在上・中・下三轴之间任意移动，不过在没有动作的时候还是会逐渐被拉回中轴。这一系统在很大程度上丰富了对战的趣味性和变化性，死板的基础格斗游戏系统已经成为了历史。

二、人气系统。角色的行动将会直接影响到一个名为“人气”的数值，在对战限制时间结束后将会依照这个数值来判定胜利而并非一般格斗游戏中的血量；这一系统在鼓励玩家进攻的同时也增加了游戏的流畅度和可看性。


▲ 穿越百鬼的彗星

三、各人物的独特系统。与『Blazblue』（苍翼默示录）之类的格斗作品相类似，本作中每位人物都有着自己的特殊能力，而并非通常情况下仅依靠招式性能来区分人物。这一系统的好处是能够将不同人物的区别显著的表现出来，不至于出现雷同性能的角色；同时在很大程度上影响针对各人物的战斗策略。

四、信仰装备系统。各人物根据所选装备不同会在神・道・佛・无这四种信仰中获得一种，从而影响自身的弹幕性能。这一系统可以说是极大丰富了各人物的可开发性，不同信仰的同一角色在实战中的表现是截然不同的。

然而说实话，如果各位读者对之前的体验版有所接触，应该会很难接受这种类型的格斗游戏——毕竟体验版的崭新系统并没有伴随着太好的手感，反倒是过于标新立异的设计赶跑了许多从『萃梦想』便开始坚持的死忠粉丝。当初笔者曾经认为，黄昏在正式版中可能需要做一些迎合玩家的改动来保证新作不会遭遇滑


▲ 恋的无意识灵光一闪攻击

铁卢；从现在的结果来看，这一猜想只能说是半对半错。黄昏依然坚持了原本的浮空路线，操作手感也并未作出任何的调整，宛如半成品一般的游戏内系统设计更是令人有些难以忍受（比如最近很流行的无限飞天导致对方打不到自己的Bug，简称UC流，目前已被1.03补丁修正）；然而正式版对于这一新颖系统的完善以及细节设计同样也不是能够被忽略的改变。例如说，现在当对方被一套连段打出圈之后如果立刻宣言SC并使用会受到相当高的伤害衰减惩罚，想要打出高伤害的话就必须要先行宣言SC；而在体验版中则没有任何需要先行宣言的必要，这是因为SC没有任何的伤害惩罚。这一改动对于游戏平衡性的加强以及对玩家能力的考验都是一部格斗游戏十分必要的特质。除此以外，与体验版中没有太大新意的三位角色不同，新角色们基本上都有着在以往格斗游戏中很难见到的独有系统。比如说恋的系统是当你按下重攻击・重弹幕・必杀技时不会立刻施放而是储存下来，等到特定条件触发或是一定时间之后才能够发动，这为使用恋的玩家带来了全新的挑战——贸然的储存行为只会让自己的招式在不恰当的时间发动而被对手抓住空隙反击，但在储存技能之后以自己的行动来控制发动时间就能够起到很大的效果，毕竟那些技能通常都有着比一般技能更优秀的性能。对于恋的对手来说，他们也需要熟悉恋的这些“无意识”行动才能够取得优势，这就为游戏对战带来了很大的战略性与趣味性。下面为各人物的系统做一下简略的介绍：

灵梦：灵力比其他人多，可以在版边穿墙到达另一边。
魔理沙：每使用三次重射击或者必杀技之后都可以使用一次强化版重射击或必杀技。
白莲：使用必杀技之前必须宣言，不同的宣言对自身有不同的能力加成。
神子：根据自身的人气变化来改变自身必杀技性能，人气增加则强，人气减弱则弱。
一轮：受到一定伤害后会在一定时间内进入激怒状态，伤害大幅增加。
布都：个别攻击会在场上放置皿，可以用特殊的必杀技打破，每打破20个皿都会增加自身的能力。
荷取：起始拥有999电力，所有弹幕和必杀技都会消耗电力，当电力降为0时需要消耗电力的招式性能将会下降或无法使用。
恋：无法立即施放重攻击・重弹幕・必杀技，而是在按下对应键位后储存下来，等待特定条件触发或一定时间之后才能发动。
猯藏：起始拥有4片叶子，可以用来召唤妖怪；妖怪被对方击中时会减少1片叶子，当叶子为0时在一定时间内无法继续使用大多数召唤妖怪的招式。
心：非可选角色，不明。

在实战中，这些独特的人物系统起着足以决定战局的作用。除去上面说过的恋，灵梦由于灵力较长可以有效的用弹幕压制对方；魔理沙可以藉由控制强化必杀技发动时机来取得优势；白莲可以依靠宣言来强化自身的基本能力；神子在人气占据优势的时候有着非常强大的战



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『次元战争』
作者：kNickers 出品：正经同人 提供：YUGI
www.doujin-battle.com

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方一本满足』
作者：Spirtie 出品：崩坏一番工作室 提供：崩坏子
http://koakuma.taobao.com

斗力；一轮在激怒状态下甚至可以一套连段打出8000+ 的伤害；布都可以随着战斗的进行不断强化自身的能力；荷取可以在早期利用自身强大的弹幕和必杀技抢占先机；猯藏在拥有叶子的时候立回上优势很大。这些特性对于操控者和对手来说都是必须要注意的重点；例如说，不会控制电力的荷取就和砧板上的黄瓜一样脆弱，而如何在不受到太大伤害的前提下消耗荷取的电力则是对手在战斗中的课题了。拜这一系列设定所赐，玩家在心绮楼的战斗中可以更加直观的分析战况来决定自身应当采取的行动，而不必像以往在同等的条件下硬拼了。

实际上『绯想天』中的天气系统也与本作中的人物特性类似，都是在界面中给予了玩家很明显的额外可知情报，来促使玩家采取相应的对策；然而天气系统的随机性也是当时饱受诟病的一点，并且在没有时间限制的情况下天气的意义并没有它原本应有的那样重要。『心绮楼』中则不同，有如一般格斗游戏的 99 秒时间限制再配合上以人气大小而非血量剩余决胜负的系统可以有效地阻止玩家采取猥琐的立回策略来获得优势。同时，在某位玩家人气占劣势并且时间所剩不多的情况下，黄昏也采取了相应的措施来在一定程度上防止对方拖时间：那就是 SC 宣言系统。

与『萃梦想』相同，玩家在使用 SC 前必须要提前宣言；心绮楼中更是要求自己的体力槽中充满蓝色 SC 值（由攻击和被攻击产生，类似于一般格斗中的气槽）时才能进行宣言，在很大程度上还原了正作中低血量才能发动 SC 的设定。不过与萃梦想不同的是，宣言 SC 并不会恢复玩家的体力，取而代之的是在宣言时间内时间计时会暂时停止；这样一来，即便人气占据劣势也有机会在宣言 SC 之后依靠 SC 的高伤害直接击败对手或者将人气反超。不得不说黄昏在设计游戏系统时有着非常严谨的考量，在经过一段时间后才能够发动的 SC 宣言系统与初次出现的时间限制系统有着完美的搭配，再加上残血时如果能将对手的体力打到自己所剩的体力之下就可以获得巨大人气这一点，一环扣一环的设计将在有限时间内的战斗升华成了极为激烈的争锋。



▲ 双重骑士踢



▲ 对战胜利后会出现的报纸

『总评 Overview』

如果选择了创新，就必须要有受人非议的觉悟。坦白来说，黄昏在『心绮楼』发售的这几周内并没有给人留下太好的印象——不知是否因为游戏封盘时间过早导致无法直接修复本体，黄昏在游戏发售当天就发布了 1.01 补丁，修正了大多数人物的能力和一些系统问题，然而却同时带来了恋的游戏报错 Bug；在恋的使用者苦苦等待几天之后，出炉的 1.02 补丁虽然解决了这一Bug 但也无法让人再对黄昏的效率与能力报以信心；同时，比起恋的使用者来说，喜欢秦心这一人物的玩家无不饱受更强烈的煎熬，甚至选择使用修改内存的方法来开发人物，即便依旧无法使用她的技能与 SC，这也成了他们无奈中的唯一选择。即便刚刚出炉的 1.03 补丁修正了更多的 Bug，但秦心依旧没有出现，对之前有着有利 Bug 却仍是胜率倒数第一的白莲的修正更是引发了民愤。制作时间不足并无法成为黄昏这次脱罪的理由，充斥各处的 Bug 与人物性能的不平衡无不拖累着新老玩家对黄昏的印象，对秦心的漠视更惹恼了许多想要接触了解她的人。

然而从反面来说，即便体验版并没有得到太好的反响，黄昏却仍一直坚定着自己对『心绮楼』这部作品的设计方向；人物的像素绘制和背景制作从来都不简单，新系统带来的编程上的困难更不是能够轻易克服的事情，比如恋特殊的系统就已经被明言是在编程过程中有着极大的难度，出现 Bug 实际上早已是意料中事。创新自然会受人非议，然而我们更应在合理批评缺点的同时看到黄昏那敢于创新的精神。以东方系列的玩家基础来说，黄昏只要继续把之前的人物立绘拿来用再增加一些新角色，就足以保留下自己的好名声，而且应该会比现在的情况更有人气一些；但是黄昏很显然不满足于过去在格斗作中取得的成功，用心设计的系统配合上重新绘制的图像足以表明黄昏在心绮楼上投注的心力。即便这次的冒险由于不少现实中的原因而让诸多玩家有些失望，但创新伴随着的不仅是责难和理解，更多的是制作者本身的进步。实际上『心绮楼』的系统在深入研究后是相当好玩的，只要能够迈过入门的这一道坎，让自己在这部完全的新作中不会陷入迷茫，就有着长久的时间来享受心绮楼之中的乐趣了；即使对格斗本身实在不感冒，心绮楼的剧情和对新人物的塑造也足以令人眼前一亮，各位依然可以享受新人物与新剧情为幻想乡带来的新气象。在『辉针城』正式发售之前的这段日子里，就让秦心与她那六十六张假面静静地陪伴着我们吧。



▲ 荷取的 LastWord，河童技术的最高结晶可以让她在场外单方面攻击

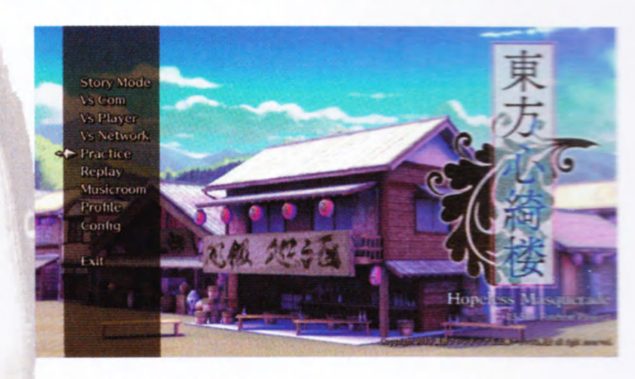


▲ 布都的回转皿攻击

说句题外话，在笔者截稿不久之前，两家汉化组相继发布了『心绮楼』的汉化版，这样的高人气与效率着实是令人没有想到。然而先发布的汉化组是在业界有些名声不佳的“3dm”，许多人在下载完汉化版之前就已经做好了被坑的心理准备；实践证明这些心理准备完全无法抵挡住翻译的威力，且不谈剧情中各种错字漏字与乱码，诸如“青春期骨痛（原文为‘Growing Pain’，适当翻译应为同名剧集的译名：‘成长的烦恼’）”或者“东方传染病（原文为‘东方的Influence’，即是‘东方的影响力’，这里是完全的错翻）之类的技能译名已经足够让人目瞪口呆，把古明地こいし翻译成古明地觉就真的让人哭笑不得了——原来我们看到的恋都是她姐姐在伪装的吗？更甚者，在爱好者们对翻译质量口诛笔伐之时，翻译君在贴吧却无辜地出面表示“我不懂东方，翻译任务是被硬逼着干的，有问题别怪我”这样的态度。翻译本来的确不是容易的工作，但这样的质量还出面辩解就让人有些无法理解了——翻译君就这样被喷了好久。东方系列的影响力已经足以让商业汉化组意识到其价值，这本身并不是一件绝对的坏事；然而被这样不负责任的翻译一搞，同人圈子与商业圈子的隔阂恐怕会变得更加巨大吧，这却也不是一件完全的好事。现在我们所能做的，就只有尽力去做好自己在这圈子中的每一件事了。



▲ 白莲的 LastWord，佛教魔法使的奥义



▲ 正式版标题画面

不过鉴于『心绮楼』的剧情还是有着了解的必要，笔者在这里要推荐一下由喵玉汉化组制作的汉化版：作为在圈子里有着悠久历史的论坛，其翻译质量和用心程度是极为上乘的。笔者有幸作为内测员测试了这一汉化版，可以对各位读者保障这部汉化版的高质量，也希望各位能够借助这次快速发布的汉化版来更好的接触这部黄昏的倾力创新之作。同时，如果想要对各人物在游戏中的表现有更深的了解，欢迎各位造访 Touhou Act Club 论坛，这里集中了各个人物的顶级玩家可以为各位解答游戏途中遇到的疑惑并提供进步的渠道。笔者在这里衷心期望各位能够藉由这篇考察报告对这部被“假面”掩盖了光芒的作品有着更深的了解。▲



▲ 猯藏的福利镜头



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：「东方梦花旅 3」
作者：RIE 出品：右手定则 提供：小劲
http://www.rhr-works.com



万众的期待 久违的幻想

——写在『东方辉针城』的体验时光上

■■文/冰夜华
■■责编/Jedi、如月千华
美编/orangec

对东方系列而言，十数年的发展，至今其影响力早已不言而喻。数不胜数的二次同人创作让这个原本只是并不怎么广为人知的小制作成为了如今知名度最大的系列作品之一。玩家对于它的爱从未停止过，甚至可以说是成为了一种信仰。信者们以各种各样的方式，来表达着自己心中的热情。由 ZUN 创造的这份同人奇迹，它所有的起源便是那令人炫目的弹幕游戏。这份它最早的姿态，一直不断的改善和优化，延续至今，何时能够推出最新的正作便是所有东方爱好者们最大的期待。

然而这份期待却迟迟没有到来。根据以往的情况，自从 2002 年开始，除了 2006 年之外，每年都会有一款东方的原作游戏公布——尤其是今年 5 月 3 日，ZUN 亲自在推特上明确指出所有序号带小数点的作品均为外传性质的原作游戏，结束了自『东方萃梦想』以来关于诸如格斗游戏等小数点作是否属于原作游戏的长久纷争。而在过去的 2012 年，只有在年末公布了一款最新的格斗作『东方心绮楼』的体验版之外便再无消息，期待中的弹幕游戏并没有来临。可就在大家猜想今年是否依旧没有弹幕游戏的时候，在距离第 10 届博丽神社例大祭越来越近的时候，ZUN 突然于 5 月 11 日在自己的官网中更新了最新的弹幕作，时隔两年之后，弹幕游戏再次回归。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方梦花旅 2』
作者：RiE 出品：右手定则 提供：小劲
http://www.rhr-works.com



消息一经放出，立刻引起了东方爱好者们的欢呼雀跃，奔走相告，“简直就像狂欢一样”。与以往一样，ZUN 不仅在官网的消息中放出了预览图，同时还写到这将会是一款“既不创新也不怀古，2000 年代新怀古弹幕射击”的介绍，这种极具暧昧的语句立刻就引起了所有人的关注，每一次在新作发布之后都会持续很长时间的剧情、角色、音乐、设定等方面的猜测，再一次让东方这个圈子活跃了起来。尤其是其中一张 BOSS 战的图片，很快就引起了第一波的创作狂潮，画师们纷纷以自己的理解和猜想，试图将这个模糊的形象表现出来，热情之高可见一斑。而在公布的自机名单之中，十六夜咲夜再次以主角的身份在弹幕作之中登场，也引起了广大咲夜迷们的欢呼。

这一年注定又是属于东方系列的一年，随着第 10 届博丽神社例大祭的召开，东方爱好者们不仅迎来了『东方心绮楼』的正式版发售，同时迎来了满福神社自『春雪异变之章』之后的又一个同人剧情动画『红雾异变之章(前篇)』，更重要的是期待已久的弹幕原作，东方系列第 14 弹『东方辉针城』体验版的正式发布。这部正作的发布，重新激起了东方爱好者们那最原始的感动，自『东方神灵庙』之后整整两年的期待，究竟会给我们带来怎样的惊喜，就让我们从这一部体验版的狂欢中去体会一下吧。

系统 System

对于游戏来说，其系统是保证游戏性的核心，一款游戏的系统决定着它能留住多少的玩家。虽然对于弹幕游戏来说，系统其实并不算特别重要，但若是过于繁杂的话则会对游戏的爽快度大打折扣。简单粗暴直接的设定对于任何一种游戏都是最好的选择。

在预告之处，虽然 ZUN 就以“既不创新也不怀古，2000 年代新怀古弹幕射击”来对这次的游戏系统做了一次说明，但是这种极其暧昧的语言在体验版未发售前依旧引起了各种猜测。正式进入游戏之后才有了一个系统的了解。『东方辉针城』依旧延续了『东方神灵庙』那种简单的操作系统，基本操作和大致的道具设定已经是大家所熟知的了，不再过多描述。比起之前的作品，本作自动收集道具的方式除了使用 SC 之外便是移动到画面上方，而对于同时大量回收道具则会有更多的额外奖励，这种奖励是不确定性的，视所取得的道具而产生变化。除

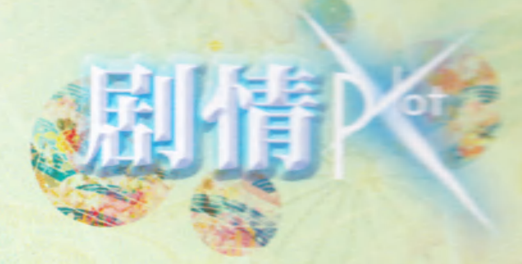


了能够让得分计算增加倍率之外，额外的奖励便是残机碎片和BOMB碎片，这样的设定势必会让玩家们最大限度的挑战收集数量，从而增加游戏的挑战性，也使得一直以来只对计算分数有影响的道具增加了辅助游戏通关的效果。同时，本作中因为SC碎片的获得方式简单，因此设定为自己被命中的话，超出SC初始值的部分全部会变回初期状态，也就是说积累的SC在MISS之后就会全部消掉。这样设定的好处就是鼓励玩家多多使用SC，一定程度上让SC的依赖性得以提高。虽然依旧会有很多触手挑战低SC使用甚至无SC无MISS等超高难度的通关模式，但ZUN本人一定是希望玩家们能够好好使用设定来进行游戏，这样才能体现出游戏设定的存在价值。

除了大系统之外，这次的三个自机也依旧有着自己独立的系统。与往常一样，博丽灵梦依旧有着追尾弹，同时比起先前的作品，她的判定点变得更小，这就使得玩家们在游戏中可以更好的躲避弹幕，依旧延续了新手向的角色特征。雾雨魔理沙则具有在较低位置回收道具的特性，当弹幕相对密集，并且缺少SC又不容易移动到屏幕上方的时候，魔理沙的优势就能体现出来，这或许是魔理沙在一次设定中是“搜集狂”这一点在游戏中最直接的表现了。在使用十六夜咲夜来进行游戏的时候，道具的下落速度则会相对的变慢，这就让玩家们有更多的时间来躲避弹幕吸收道具，虽然这看起来并不是特别明显，但是常玩弹幕游戏的玩家就会知道这种十分之几甚至百分之几秒的差距对游戏来说有多么的重要，而要把握也绝非易事，是相对来说不是那么容易操纵的角色。

除了各自的独特系统之外，每个角色采用的是类似『东方星莲船』那样的两种不同的模式来进行游戏，不同模式下角色的攻击方式也不尽相同，最明显的表现方式就是在SC的效果差异上。在全人物都体验之后，个人感觉灵梦A模式的「無慈悲御幣」消弹效果虽好但攻击力远不如B模式的「夢想封印」，而且判定也比较诡异；魔理沙A模式的「ダークスパーク」可以称得上是最强的SC，伤害极高，而B模式的「マジックアブソーバー」则可将弹幕转化成P点，适合收集欲强烈的玩家使用；咲夜A模式的「銀色のアナザーディメンジョン」是在消除周围弹幕之后一定时间内无MISS则回收残机碎片，B模式的「デュアルバニッシュ」就是单纯的全屏幕消弹，中规中矩。此外，使用咲夜A模式游戏的时候会有程序当机的情况发生，而且发生时机并不确定，不过多数情况是在使用SC的时候，在玩的时候要多加注意。

两种模式下的表现力为什么会有如此大的差异，这就关系到接下来要说到的「东方辉针城」的灵魂部分，也就是剧情的设定了。



一般来说，弹幕游戏的关注点都在那华丽的弹幕表现上。虽然东方系列的弹幕表现一直被誉为“完美几何形状的华丽弹幕”，但如果仅仅是靠华丽的弹幕的话，必然不会拥有今天这么庞大的受众群，因为作为弹幕游戏而言，东方系列并不能算得上是最好的作品。但是东方系列却有着其他弹幕游戏所不具备，或者说是无法借此吸引人的东西，那就是游戏的剧情，这才是东方系列真正的灵魂。庞大的世界观，个性鲜明的角色，将这二者完美的结合起来，所展现在我们面前的就是那令人回味无穷的幻想乡。

众所周知，东方系列游戏的剧情是围绕着发生在幻想乡中的“异变”所展开的，以往的异变都是发生在具体的地方，然后主角们去解决，然而这一次的异变却是从主角们身边开始。因为一个暂时不明的原因，曾经一直陪伴着主角们解决诸多异变的武器，现在遭受到了异变的影响，变成了可以自己行动起来的妖器。而就在主角们对自己的武器妖化而烦恼的时候，幻想乡的各地又传来妖怪大叛乱的骚动，真是祸不单行。妖怪们的突然叛乱和自己的武器妖化之间究竟有着怎样的联系呢？带着这些问题，博丽灵梦、雾雨魔理沙、十六夜咲夜踏上了寻找答案的道路。但是在那之前她们却还要面对一个问题，那就是她们不知道妖化的武器对自己会不会产生什么负面的作用，继续使用长久以来的武器去战斗，还是放弃武器轻装上路，主角们必须要做出选择，而这也就构成了游戏一开始时我们要选择的AB模式。

事实上，有心关注剧情的玩家不难发现，选择使用妖器的模式下，主角们的性格似乎比不用妖器时显得更为好战，尤其是灵梦表现得最为明显，使用妖器时的台词语气更加的狂气。虽然体验版只有三面，表现得并不是很明显，但初步的估计在使用妖器状态下主角们的性格会有着很大的变化。也许说不定妖器会对主角们具会有一种凭依的效果，这个问题只能等到完整版才能解答了。



▲ 妖器化的八卦炉放出的黑暗火花



▲ 灵梦的祓棒已经变成了妖器


▲ 角色都有装备或是不装武器的区别



每一次新作自然就会带来新的角色，这也是每次都会引起热烈猜测的关键。东方里的每一个角色都个性鲜明，造型独特，这也是东方的魅力之一。在这次公布的三面中共有四位角色，其中三个是新人，下面我们就来初步分析一下每个角色。

一面的BOSS叫若鹭姬，人鱼。她是在日本传说中存在的淡水人鱼。在日本的神怪传说之中淡水里也是有人鱼的，这几乎也是日本神话的特产，它们是一种生活在河道和湖泊中的妖怪。在角色设定文档中，若鹭姬是生活在雾之湖之中的妖怪，之所以一直不被人发现时因为她是一个老实的妖怪，平时过着平凡的生活，既不袭击人类也不与其他妖怪产生冲突。但是却因为不明的原因开始骚动起来，开始影响到雾之湖的生态问题。

二面的BOSS叫赤蛮奇，这大概是中国人最为熟悉的一种妖怪，也就是飞头蛮了。在设定文档中，赤蛮奇是一个与人类混在一起生活的妖怪，虽然个性比较高傲，喜欢以自我的观点批判流行的事情，在宗教骚动之时选择了远离流行悄悄生活，这次却也因为不明的原因开始大闹。因为距离人类的村落比较近，影响到了人类的安全。虽然在设定中赤蛮奇的种族为辘轳首，但是却表现出的是飞头蛮的能力。辘轳首是长颈妖怪，它们的脖子可以伸长但是头无法从脖子上飞离，而飞头蛮则可以。此外，在日本有名的妖怪图鉴『百鬼夜行抄』中，飞头蛮被列在内，但是在日本的妖怪中，辘轳首与飞头蛮同归为辘轳首。也许ZUN在创造赤蛮奇的时候，将二者的能力融合在了一起。此外，赤蛮奇也是极少数拥有自机狙能力的妖怪，在游戏中，她的头会一直追踪着主角，非常的诡异。甚至可以分出九个头来，让人不禁好奇她的真实能力究竟会是怎样。

三面的BOSS叫今泉影狼，可以说是三个新角色里最受欢迎的了。在设定文档中她的种族是狼人，也就是早已经灭绝了的日本狼。她



▲ 若鹭姬的弹幕让人想到水和鱼鳞



▲ 飛頭「ナインズヘッド」

这次的剧情发展比起往前的作品来说神秘性更加浓厚。以以往作品而言，从三面开始就能触及到整个故事的核心内容，然而这次的前三面从表面上看似乎都是单独行动的妖怪，而且地点也相差甚远，一面是在雾之湖，二面则是在靠近人间之里的河边道，三面却又到了更远的竹林里。尤其是三面尤为让人在意，因为竹林是『东方永夜抄』的故事发生点，而『东方永夜抄』又可以说是东方系列迄今为止仍然保留许多谜团的一作，那座深邃的竹林中到底还蕴藏着多少不为人知的秘密，一直是广大东方爱好者们所在意的。这样与以往大相径庭的地点变化让东方爱好者们不免遐想，而主角们这次所要面对的究竟是怎样的黑幕也是前所未有的令人在意。

此外，这一作的标题叫『东方辉针城』，这也是弹幕作继"殿""船""庙"之后又一个新的高度，与地灵殿、星莲船神灵庙相比，这究竟是一个怎样的"城"，确实很令人在意。而且这次的副标题叫"Double Dealing Character"，Double Dealing多指具有明确负面的两面派，能够轻易欺诈他和背叛他人的一种人。这或许与使用妖器战斗时的主角们性格比不适用武器战斗时更加的狂气有关，而Character有"角色""性格"的含义，或许在表明这次的BOSS是一个具有双面性质的角色。值得注意的是，到目前为止的前三面的BOSS，都是微妙的具有部分人成分的半人妖怪，这会是一种启示吗？



▲ 一面的人鱼若鹭姬



▲ 二面 BOSS 赤蛮奇



▲ 学姐，啊不，赤蛮奇的弹幕以追踪弹为主



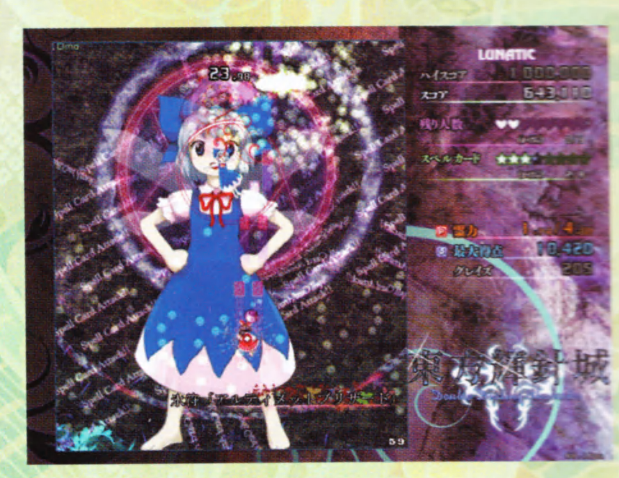
▲ 狼女的交错弹弹幕



▲ 三面的黑长直母狼已经成为新的人气角色

的身份也是目前为止最让人在意的。因为她活动的地点在竹林，而竹林就是『东方永夜抄』的异变之地。此外，她也是在满月之下可以变成成狼的兽人，这与『东方永夜抄』的三面BOSS 上白泽慧音具有相同之处。因为她的特殊身份以及出现在特殊的地方，让人们不禁联想此次异变会不会又与永远亭里的住民，亦或者是藤原妹红有关系。虽然这一切都必须要等到完整版发布才知道，但是并不妨碍今泉影狼的人气不断的飙升，甚至已经出现了她与上白泽慧音的配对或者是与藤原妹红的配对这样的二次设定，从这里也可以看得出东方的创作自由度之大，已经到了随心所欲的级别了。

除了新角色之外，这次的一面道中 BOSS 由琪露诺担当。而最让广大玩家兴奋的是主角队伍里除了雷打不通的博丽灵梦和雾雨魔理沙之外，还有为了小试身手而再次回归的十六夜咲夜，让很多咲夜迷们欣喜若狂。这也是继『东方妖妖梦』的单人自机、『东方永夜抄』的双人自机、『东方花映塚』的可用角色之后，时隔八年之后再次在弹幕作里成为自机。而这一次，东风谷早苗和魂魄妖梦的落榜则让很多早苗迷和妖梦迷们哀鸣，甚至出现了党争之间互相抹黑的现象。虽然这一定不是 ZUN 想看到的，但



▲ 客串一面中 BOSS 的⑨

从另一个侧面也表现出了东方角色的魅力。

与角色相搭配的就要说音乐了。虽然自从『东方星莲船』以来，东方系列的音乐开始受到一些旧作爱好者们的普遍批判，认为音乐的力度已经大不如前，但 ZUN 的作曲依旧能够吸引到不少人。因为对于东方系列来说，音乐是其核心之一。不过以个人角度来说，『东方辉针城』虽然依旧是 ZUN 的力作，但确实在感觉上不如以往，尤其是三面道中曲“满月の竹林”，ZUN 干脆利落的在 Music Room 的注释里说了“曲も永夜抄のアレを意識しました”（曲子也参照了东方永夜抄的「某首」），而且很多人都表示这首曲子确实很有『东方永夜抄』曲子的感觉，此外这句话中的“アレ”（某首曲子）非常令人在意，究竟指的是什么，只有等 ZUN 的后续讲解了。

话到这里，相信大家已经对『东方辉针城』有一个初步的了解了。虽然距离完整版发布还需要一定时间，游戏也依旧还有很多值得完善的地方（例如游戏程序非常的吃系统，WIN XP 系统甚至要安装补丁才能运行），但这并不妨碍我们对她投入的爱。千言万语说不尽的风情万种，『东方辉针城』给我们带来新的激情，就请大家好好的去感受吧。▲

变态王子与人生赢家

——温故而知新的カントク·前篇

INTERACTIVE
二次元画刊联动企划

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华
■ 美编 / orangec

KANTOK



THE HENTAI PRINCE

2011年笔者首次踏上秋叶原圣地的热土时恰逢カントク老师的第二本个人画集『STEP』发售，彼时秋叶原各大书店的楼道里和货架上都悬挂着画集的大幅宣传海报，一走进店门就仿佛置身于カントク笔下美少女的环绕包围之中，感觉相当震撼。在临行前笔者获知カントク的版画展会在著名的ARTJEUNESS画廊开催，于是便打定主意前往一探究竟。ARTJEUNESS秋叶原会场所在的AKIBA PLACE其实是一栋非常不起眼的建筑物，一层是一家颇有人气的妹抖咖啡店，一派喧闹繁忙的景象，而搭乘电梯来到四楼以后则别有洞天，一百多平米不大的展示空间出奇地安静，灯光微暗，人们窃窃私语，与我印象当中灯火通明的大众艺术画廊有着天壤之别。后来在接待处领取了宣传资料才得知原来是为大震灾之后的全国性节电行动而作的特别处置。也就是在这勉强能通过射灯的灯光看清画作细节的环境中，笔者第一次见到了カントク老师本人。



那天似乎刚刚进行过一场版画拍卖会，カントク的好几幅作品均以数十万日元的高价成交，老师正在为画作签名题词，边上围着些买家模样的双肩包宅男，说实话如果没有亲眼看到カントク老师在画板上签字的话可能就把他跟前来参观的普通宅男们混为一谈了。笔者想说的是尽管大多数画师的身上都不存在那种所谓艺术家气场的东西，但カントク老师长相和举止的地味程度还是让笔者感觉有点吃惊，甚至有那么一点点失望，"什么嘛，秋叶原最红的80后画师原来就这模样"。笔者取出刚在虎之穴购买的画集想上去索要签名，却被接待小姐告知必须购买ARTJEUNESS画廊出售的画集，得到限定版特典以后方可排队签名。无奈，暗地里嗔怪了两句小日本的过分精明就悻悻然退出了会场，结束了这趟算不上圆满的追星之旅。现在想来因为区区几千日元而没有得到カントク老师签名的自己未免是有点愚蠢的，因为カントク现在的爆红程度早已超出了笔者的想象，就连两年前那个画集增刷八版名动秋叶原的人气爆棚时期也相形见绌。回想起来笔者第一次落笔绍カントク其人其事是早在2009年4月号本刊的那篇『校园・暖风・少女——治愈心灵的萝莉萌画师们』里，白驹过隙一晃数载，カントク的进步和蹿升真可以用一日千里来形容，时隔四年后重新审视カントク这位神奇的年轻画师，对于笔者而言未尝不是一个温故知新的良机。有趣的是"故知新"四个字恰好是カントク的座右铭。

HENTAI KANTOKU / 闷骚男的少年时代

WHEN KANTOKU WAS A LITTLE BOY

被视为80一代业界佼佼者的カントク生于1985年3月26日，现年28岁，以画师的职业特性而言还远未达到巅峰的黄金年龄。カントク出生在琦玉县的一个普通工薪家庭，家中有三个孩子，カントク排行第二，是所谓的典型日本家庭中的"次男"角色，与长男相比不用背负着家族的期待，没有照顾弟妹们的重责，跟老幺比起来又不太可能得到太过分的宠爱，相对处在一个比较"自由"的立场上——而自由就是カントク童年最真实的写照。

Memorial
Afterschool of the 5th Year

KANTOK

5年 memorial

Afterschool of the 5th Year

幼年和小学时期的カントク并不是一个静得下心来画画的男孩子，反倒是一个在家里待不住的顽皮主，这一方面与孩子活泼好动的天性有关，一方面也拜カントク父母重视孩子学习成绩的教育方针所赐。就在红白机席卷全球之时，儿时的カントク兄妹仨却基本上与游戏机这类“电子海洛因”绝缘，玩耍只能去户外。不知是不是应了压迫越紧，反弹越强这个道理，成年后的カントク不仅沉迷游戏，而且还靠游戏谋生。

就在哥哥已经为学业的压力而苦恼，妹妹还在嗷嗷待哺时，カントク成了一个成天野在外面的户外运动少年，因为身材细细长长，得了个“茄子”的外号。据说茄子君小时候对器械体操一度非常热衷，不仅在学校里玩，还特地在校外找了业余俱乐部练习，当时最拿手的是单杠。经常看小学生题材动漫的绅（biàn）士（tài）们应该知道日本小学生的体育课上有一个考试项目就是翻单杠。具体来说器械项目包括垫上翻滚、翻单杠、跳箱子等几项，翻单杠是小学所有年级的必考项，而各年级的要求不尽相同，但有基本的一项就是在单杠上支撑身体，然后完成向前翻腾一周，很多运动神经不佳或胆小的小学生都败在单杠和跳箱子这两项上，当然也有运动能力优秀的——或者其实只是胆子比较大的——小学生在单杠项目上玩得很溜，不仅能连续前翻，后翻也不在话下，而且还能玩出点花样来，其中一项就是弯曲膝盖头向下倒挂在单杠上。这种危险动作カントク小时候在朋友面前炫耀过无数次。有一次他异想天开夸耀自己只用一条腿就能倒吊在单杠上，结果悲剧发生了。茄子君“表演”到一半时突然从单杠上跌落下来，头朝下重重砸在地面上，伙伴们惊恐地四散而逃，已经昏迷的カントク则被闻讯赶来的大人们送进了医院。就这样カントク与他的“运动少年”生涯作别了……

这次愚蠢的受伤让カントク的户外运动量骤降，也令他失去了绝对自由的权力。无病无灾地升入国中后他随了父母的心愿加入了乒乓球部，尽管他压根就不喜欢乒乓，纯粹只是不习惯“回家部”的作风而已。那一时期カントク开始接触到了绘画这门爱好，起因是大家都熟悉的一部漫画——和月伸宏老师的『浪客剑心』托朋友的福，儿时鲜少接触 ACG 作品的カントク蹭漫画书看的机会渐渐多了起来。彼时学校里非常流行在课桌上涂鸦，自幼表现欲强烈的カントク当然不会放过这个自我展示的机会，于是便开始学着和月的画风描了起来，这种带着竞争心理的课桌涂鸦对战很快发展成为カントク的一门新爱好，因为他发现身为左撇子的他虽然作画时的姿势略显古怪（据说是小时候没好好学写字），但画出来的东西像模像样，模仿能力更是班里的一绝。从最开始的临摹剑心，到后来给自己定下了“全角色制霸”的目标，再到已经不满足于铅笔画，自己掏钱买了钢笔学画硬笔画，最后走上了自学数码绘的道路，用从亲戚那里获得的二手电脑里 WIN95 自带的绘画工具在电脑里练习涂鸦。那时的カントク已经开始体会到绘画带来的乐趣了。



HENTAI KANTOKU 一入宅门深似海

A ONE-WAY TICKET TO THE OTAKUS' WORLD

欢乐的国中时代转眼即逝，成绩马马虎虎的カントク考入了一所理数系的工业高中。日本所谓的工业高中就相当于国内的职业技术学校，采取的是职业技能和知识学习并重的教育方式，不同于普通的升学高中，工业高中的毕业生未来不是提前就业就是进入专业对口的专门学校或者大学继续深造。这类学校普遍都有一个特点，那就是男多女少，秋叶原系文化盛行。简言之，工业高中就是个巨大的宅男“巢穴”。

在迎新会不久后的社团招揽活动中，カントク被拉进了学校的新闻部。カントク原本只是单纯地认为做校刊应该会比国中时打乒乓要好玩多了，舞文弄墨对荒废了单杠绝技多年的他而言是个能让他一展所长的途径，可新人毕竟是天真了点，完全不了解内情。カントク入部后不久就被告知“本校的校刊是以同人志的形式来制作的”。啥，同人志？闻所未闻的东西，不会是捉弄新来的吧。然后又被告知以月刊同人志的方式来发表校刊是受到学生、教职员工和校长一致认可。好吧，要不怎么说宅男高中多奇葩呢。

既然明其然，还要明其所以然，自认为绘画功底不差的カントク就这样懵懵懂懂地跟着一起制作校刊，他们所谓的“同人志”其实也并不是那么回事，经常是东拉西扯瞎写点秋叶原系模样的文章（说是秋叶原系其实也不过是把栏目名字写成“秋叶原 XX”的形式），再配上一张美少女插画作为封面了事。初来乍到的カントク不会画什么美少女，伙伴们就趁此机会纷纷献宝布教，没几天カントク的课桌里就塞满了各种奇怪的东西，其中一套赤松健老师的漫画『纯情房东俏房客』十分受用，让他明白了原来所谓少年漫画不是只有打打杀杀的『浪客剑心』那一种调调，此外还有一个白色的大游戏盒子最让他一见倾心，盒子上两位少女在大雪中瞪大了眼睛抬头望天，底下写着一行英文名字“Kanon”，嘿！这不就是 Key 社的金字塔级元祖催泪神作嘛，呵呵，还是全年龄版的，未成年高中生玩一下也大丈夫。谁知一玩上手就欲罢不能，连着两个通宵收掉主线后瞪大了布满血丝的双眼做“我很好奇”状请教献宝的大大此乃何物，答曰：Galgame。カントク闻后不禁啧啧称奇，ACG 世界真是博大精深，就说美少女吧也有赤松健笔下那种眉清目秀、清纯可人的，以及『Kanon』里那种~~大饼脸~~大眼圆脸、楚楚可怜的，没见过什么世面的自己果然还是未够班。就这样大家围在社团教室里长吁短叹了一番，忽然不知是谁提议，哥几个何不



去 Comiket 开开眼？底下纷纷响应，カントク也不知道 Comiket 是个啥，不明觉厉地跟着踏上了朝圣之旅。



那年夏天的 Comiket，カントク与担任校刊副主编的同级生以及其他五六个社团成员一起去了 Big Sight，他们预算有限住不起有明一带的旅馆于是就露宿在会场周围，这样一连三天下来都被虐得不成人形，尽管如此大家都觉得收获很大。第一次走进 Comiket 会场，谁都会被这磅礴的气势所震慑，カントク后来回忆自己的初 Comiket 体验时说，当时大脑里完全没有什么同人社团的概念，不知道想买哪些大手社团的本子，只是随便逛逛，随手拿起别人的本子翻翻就觉得很了不起了，看到很长的队伍就很冲动得排上去，最后不知不觉就买了一大堆，回来以后相互交流中发现有一些回味无穷的作品，这才有了“啊，这个社团要多加留意”的入门概念。见识大涨后众人都表示想尝试做真正的同人志，可毕竟财力和实力都有限最后决定忍痛放弃对 Comiket 摊位的念想，这一拖就把カントク的 Comiket 初登场拖晚了两年之久。后来大家还是很务实的找了一个『Kanon』的 ONLY 同人志即卖会，做了两册新刊用复印的方式各装订了 20 本。当时的社团名称、同人志的内容、销售情况我们不得而知，唯一可以肯定的是这只是カントク在自己的同人道路上踏出的第一步，而且是很小的一步，因为当时他连个固定的笔名都没有，画功也远未及可以大方示人的程度，那时的他可以说是一个“见习期”里的宅男。

高中的快乐时光充实而短暂，很快就到了大家各奔前程的时候了。カントク应父母的要求报考了大学，当然并不是什么了不起的名校就是了，之前也说了工业高中的升学方向说到底还是专业意向很强的专科大学，念大学是为了将来从事某个方面的工作做准备，也有人是纯粹因为入学门槛低约选择这类大学，这点跟国内的大学很相似，所以其实学校里囤积了不少单纯混日子的学生，而这些人大多是某些社团的骨干成员，这点后文中会提到。

大学入学后不久，カントク便直扑本校的漫研社，这次不想再拐弯抹角，已经在宅度上小有成就的他是打算直奔主题而来的。费力地寻觅了一番后他终于在大学主教学楼的楼顶上发现了所谓的漫研社“社团教室”，用カントク的话来说那其实就是“一个水泥堆积物”而已，压根称不上温馨舒适的社团活动场所。Anyway，有爱的话就都无所谓了。カントク递交入部申请时，社团里已经有 11 名成员，大部分是和他一样的一年级新生，没有 2、3 年级的前辈，倒是有 4 年级的学长，按理说 4 年级的学生都已经在进行就职活动早已从社团里隐退了，不过看过『现视研』的人都知道在 Otaku 类社团里有那么一两只“老妖”存活是再正常不过的事了，カントク的学校里这样的情况也很普遍，他曾笑谈听闻过 11 年级“老前辈”的校园奇谭。而他所在的漫研社里也的的确确有一个 5 年级的学长在坐镇，大家都爱跟这位老学长开玩笑，说他来参加社团活动的时间段就





THE HENTAI PRINCE

叫“5年级的放学后”，后来“5年目の放課後”居然就成了カントク同人社团的名字，可见当年他还是很珍惜与那位前辈在社团活动室里分享的欢乐时光的。

カントク社团名出处的谜底已经揭晓，那么他这个奇怪笔名的来历又是什么呢？在他刚加入漫研社的时候，大部分新入部员都是些宅度不高，基础较差的同好，看过几部动漫，去过两趟秋叶原就自称资深宅男的家伙大有人在，可论动笔能力就不敢恭维了。天底下没有不搞学漫，不出同人本的漫研社，为了培养更多的战力，前辈授意カントク给大家开设绘画讲座，有一段时间社团活动室里时不时回荡着カントク的大嗓门“不是那里，右边，再右边一点！”、“小三，不要偷懒！”、“图层，别忘了分开保存图层！”于是就有同伴不无调侃地称他为“监督（电影的导演和棒球队的教练日语里都叫监督）”。カントク一发号施令，下面就有人嚷嚷“监督，我做得怎么样？”、“监督，您看这样行吗？”、“监督，监督……”没用多久监督这个名字就传遍整个社团了，カントク觉得索性就用这个笔名好了，也没做深究就在同人志即卖会的报名表上填上了“社团名：5年目の放課後；笔名：カントク”的字样，倒也没考虑到日后在google上搜索时会遇到麻烦的问题。顺带一提，カントク入学时区区12人的漫研社，在他休学隐退时人数已经发展到百人以上，カントク的辛勤运作和号召力可以说功不可没。







2003年，カントク与他的伙伴们在同人创作的生涯上踏出了重要的一步，那一年也是他个人绘画事业值得纪念的一年。

在年中的某一档美少女游戏的ONLY同人志即卖会上，カントク和伙伴们以社团“5年目の放課後”（下称5年目）的名义发表了一部名为『立ち読み専用』的同人志，装帧设计仍采用他高中时惯用的复印本，大约制作了3、40本，结果销量出乎意料的喜人。所谓“立ち読み”指的就是顾客在书店里不花钱站着看白书，蹭白书看其实在哪个国家都不是什么稀罕事，比较注重礼仪的日本人习惯了安安静静互不打扰地站在书店和便利店里看白书，而不像天朝书店里总是横七竖八坐趟着很多人，所以站着



KANTOKU

看书成了日语里的一个俗语。书店老板当然不喜欢白看不买的顾客，有时候还要经常驱赶那些站在成人书籍区域偷看工口杂志的小屁孩们，不过如果换做是在同人志即卖会上那么又是另外一回事了。

同人展上受到买卖双方公认的一条礼仪规范就是，作为卖方的摊主会预先准备少量见本志（样品）供审查、交换和展示之用，在尚不清楚同人本质量如何，不确定购买意向之前，顾客可以拿样刊询问摊主“我可以看看吗？”，得到许可后任何人可以自行翻看并决定是否购买。虽然很多人翻看样刊是为了帮助自己做选择，不过也不排除专程到现场来看白书的顽主，但摊主出于礼貌一般不太会责难蹭书者，日本人的微笑服务就是这样，即便不买也会报以笑脸和一声谢谢。カントク用“立ち読み専用”来作为刊名就是为了营造一种创作者与读者之间的亲和力，光明正大的吸引更多的读者驻足观看，捅破那层看白书的窗户纸，而且同时也摆出一副低调的姿态，做好了亏本赚吆喝的打算。其实笔者倒是觉得在一开始用“立ち読み専用”的名义来吸引读者的做法还是噱头大于实际，因为5年目并没有发展壮大为“百年老店”的资本，靠这种方式去辛苦积累口碑的话很难有持续性的保障。事实上5年目在经营了没多久就因为种种原因流失掉了大部分的成员，几乎所有伙伴都表示跟不上カントク的创作节奏，当然也跟不上他的进步速度，久而久之就无法在同一个平台上创作了。カントク坦言在一两年后5年目这个社团就只剩下了他一个人还在坚持，成了名副其实的个人社团。

究其原因，一方面因为カントク的起点高于其他人一截，对同人事业的憧憬程度也不在一个层面上，伙伴们原本想把同人志做成就算读者不掏钱买也能快乐阅读的“立ち読み専用”，但这种操作方式显然不具备可持续性，有限的社团经费很快就会耗光。如果想收回成本那就非要提升本子的质量不可，这与大多数成员的水平是相互矛盾的，于是最后只能退出了之。另一方面，5年目惊人的发本速度也很快消磨掉了成员们的积极性，在最初几年里5年目直参和寄卖的同人志即卖会一般每年都超过10场，『立ち読み専用』的出刊频率为一年6–9本，以一本同人志最短三周到一个月的制作周期来计算的话，漫研社的人们一年里至少有一半的时间扑在了出本跑展上，出勤学业根本无从谈起，这样的话不耗成“5年目”“6年目”才怪，成员们的退出也实属无奈。

在经营同人社团这件事上的起起落落让カントク明白了一个道理：凡事不可太尽，势必缘分早尽！想快速成长，快速出名这点固然无可厚非，但积累方式很有讲究，这促使他在03年那年改变了自己的处事方针。03年冬天的C65上『立ち読み専用 Vol.3』首次以委托贩卖的方式登场，一圆了カントク多年来想挑战Comiket大舞台的梦，之后他便分出一部分精力来经营他的个人事业，那就是他的个人主页。

HOMEPAGE在カントク的大学时代并非什么新鲜事物，博客已经崛起取代了原先的个人网站形式，成了很多画师搭建个人主页的首选，那段时间忽如一夜春风来，拥有自己的博客然后找大手画师加互链一时间成了一种时尚。博客是一种展示功能远远强过于互动功能的自媒体，说白了博主提供的内容决定了博客的质量，博主的更新频率则左右着博客的人气。对于这两点看得很通透的カントク一开始就给自己制定了一个“一日一图”的更新计划，当然要靠一己之力保持这样的更新节奏无异于痴人说梦，但在个人博客刚开放的前三年里カントク确实在用自己的实际行动来兑现他的更新承诺，尽管这个承诺只存在于他的脑中，而并不具有任何约束力。



▲ カントク新版个人网站的第一张投稿

THE HENTAI PRINCE

现在很多人都知道 5-y.2-d.jp 这个网址，这也是目前カントク经营着的个人网站，不过此站是在 2005 年 1 月 1 日时经过改版后对外开放的，刚开始时是一个纯粹的博客。カントク以一日一图，外加日常流水账的形式在很短的时间内积累了可观的原始资料，看得出那时候他除了画画几乎不干别的，学业、打工、把妹这些三次元的事务全部抛诸脑后，这也直接导致了他后来因为延毕而成了货真价实的“5 年目”，而且现在的穿着打扮一看就是全身廉价优衣库，没有妹子愿意多看一眼的骨灰级死宅。

常言道，失之东隅，收之桑榆。在三次元世界中的退避造就了カントク在二次元世界里的崛起。个人主页正常运作后，发生在カントク画风上最直观的改变就是上色技巧的提升和时髦度的上涨。以前在做复印本的时候因为条件所限没有必要费力去给每张图上色，黑白稿就能包打天下，其结果就是カントク的手绘功夫相当了得，尽管他自称是数码绘爱好者，可实际上カントク至今从未摒弃过手绘作业，他用左手现场作画的表演相当具有观赏性。可技术好归技术好，手绘的作画效率是无论如何也不能与数码绘相提并论的，カントク放上博客供网友浏览的作品以彩色稿为主，用数码绘工具上色是最佳选择。这门手艺无非是熟能生巧，一日一稿的频率便让カントク的上色技巧突飞猛进，跟着水涨船高的还有作品的时髦值。作画的灵感需要以日常的见闻作为基础，看更多的 ACG 作品就能迸发出更丰富的灵感，同样的多画时髦热门作品的同人图不仅很容易讨好网友，对自己选材的眼光也是一种很好的锻炼，同人志卖得好不好可能一大半取决于选材合不合大众的口味。所以カントク通过经营个人主页这一种方式其实解决了三个问题：根治上色弱的毛病、以最廉价的方式塑造个人品牌、了解并把握住大众的口味。

临近 2003 年年底的时候カントク收到了一份出乎意料的礼物——他有生以来第一张商业插画的邀请，来自于美少女游戏公司ケロ Q 的游戏『モエかん』的特典壁纸绘，但画过了商业稿件并不意味着カントク的一只脚已经踏入了商业画师圈，他的路还很长，首先要解决的问题就是知名度。



▲ カントク个人主页 100 万点击纪念绘

进入 04 年以后 5 年目的发本速度显著加快了，一部百合题材的人气作品横空出世，那就是当年动画化的『圣母在上』，就像当初大批女性同人画师通过『圣斗士星矢』涉足腐圈一样，『圣母在上』也吸引到一批男性画师投入百合题材的创作，不甘人后的カントク在 04 年 9 月的一次小型圣母 ONLY 同人志即卖会上一口气推出了积攒了 9 个月创作心血的 5 本圣母本，瞬间就把全场的眼球都集中到了自己的摊位上，那一次 5 年目的复印本基本完售，平均一本可以卖出 200 本左右，当然这也是复印本的极限数字了。于是カントク果断决定放弃保守的复印本装帧模式，转为向印刷厂下单制作平板印刷本。此举虽然加重了成本负担和风险，但大大提升了同人志的印刷质量，同时在印刷量上升的前提下运输问题反而得到了改善，カントク和伙伴们再也不用自己背着几十公斤的本子到处赶场子了。可以说这个决定对于カントク的同人事业而言是具有转折意义的。

04 年一年里カントク和他的伙伴们上演着各种疯狂，Comiket 的本格登场也是在那一年冬天的 C67 上，『立ち読み専用 Vol.10』以 38P 原创漫画本的姿态出现，再次给人以眼前一亮的感觉。同年底カントク开始着手将自己的个

KANTOK

人主页改装一新，并选在辞旧迎新的2005年元旦那天对外开放，カントク绘画事业上的崭新一页就此翻开了。喜人的是他的个人主页在重新开放后的短短50天里就跨过了10万次点击大关，46天后迈过了20万大关，一个月后又达成了30万点击……而且第一次以平板印刷方式推出的两本东鸠2同人志也喜获完售的佳绩，一切似乎都在向着最理想的方向发展……

HENTAI KANTOKU / 蒸蒸日上的画业和每况愈下的学业 DRAWING VS. STUDIES

05年春天的迎新会过后，カントク正式升入了3年级，这也是他最后一次正常晋级。成为三年生以后好几个一起搞同人创作的伙伴隐退的隐退，把妹的把妹，同人志的制作很快就落到了カントク一个人身上。一面是新入部员源源不断的加入，一面是创业老伙伴们的纷纷离去，在这冰火两重天中カントク一度陷入了深深的孤独中。他试着把精力都投在个人主页的更新上，在05年前4个月的时间里他的主页更新了51张画稿，平均2.4天更新一张，这还



▲立ち読み専用 Vol.15


▲カントク为『magi-cu』绘制的插画

不算上其间5年目发表的一本28P的漫画本，“画不死”已经成了他的新外号。有段时间他疯狂迷恋『蔷薇少女』和『To Heart2』，尤其是后者，连续好几个月创作的东鸠2同人稿都在10张以上，还一口气发表了4本东鸠2的素描加漫画的同人志。如此频繁的出手不可能不引起商业出版社的注意，虎之穴首先向5年目伸出了橄榄枝，在8月份C68的情报会刊上刊登了カントク绘制的『立ち読み専用 Vol. 15』宣传图，紧随其后的是“宙”出版社发行的一本东鸠2官方同人漫画集，邀请カントク来担任里表纸绘的工作。不过那年夏天最令カントク兴奋不已的还是来自于两家大手企业的约稿，一家是以TCG卡牌和周边而闻名的Broccoli，另一家是ASCII控股的出版社ENTERBRAIN，后者当

THE HENTAI PRINCE

时控制着表里游戏两界最大手的两本杂志『FAMI通』和『TECH GIAN』，同时在乙女向游戏和美少女插画方面还拥有『B's LOG』和『Magi-cu』这样的龙头刊物，基本上实现了全方位制霸，作为一个萌绘师如果能被『Magi-cu』所看中和推荐的话无异于打通了平步青云的天梯，所以当カントク接到『Magi-cu』编辑的邮件邀请他登上"Magi Moe"的专栏时一时间陷入了受宠若惊不知所措的境地，很快他的插画就出现在了『Magi-cu』杂志第20期上，还对他的生平配上了简单的文字介绍，那一刻カントク享受到了自孩提时代以来久违了的出名的感觉。

其实整个2005年カントク接到的商业约稿有好几件，但在后来的访谈中他唯独就谈到了『Magi-cu』的专栏约稿，可见这本杂志的提携对他事业发展的重要性。カントク前后一共为"Magi Moe"栏目画过5次插画，一直到『Magi-cu』07年休刊为止。『Magi-cu』是当时最好的萌系图片类杂志之一，它的休刊并不是因为销量惨淡无以为继，而是因为在2007年角川集团完成了对旗下ASCII和MediaWorks两家控股公司的整合，后者当时拥有堪称业界最强的萌系杂志群"电击家"，在强强联合的名义下原本作为竞争对手的『Magi-cu』要为刚刚复活的『电击萌王』让道，自然就被消化吸收了。『Magi-cu』废刊前曾捧红过天广直人、西又葵、笃见唯子、YUG、てぃんくる等一批著名画师，在读者群体中有着相当好的口碑。深受『Magi-cu』栽培的カントク后来也被推荐给了MediaWorks一侧的一些主力刊物的编辑，日后其在轻小说插画领域的蓬勃发展全靠了那时候埋下的人脉。不过作为一本侧重于漫画连载的隔月刊，『电击萌王』却无法给身为新人的カントク找到合适的版面，那时候眼疾手快的广济堂赶紧将他招致麾下，将其放到当时市场占有率还很低的弱小杂志『E☆2』的主力执笔阵中着重培养，然后靠着カントク的崛起带动了杂志的热销。当然这些都是后话。

05年冬天的C69上，5年目の放課後正式完成了从一个多人社团向カントク个人社团转型的过程，同时也意味着当年所有的伙伴都已经离他而去了，社团失去了宝贵的编剧力量，所以从06年开始5年目就再也没有发表过30P以上的剧情漫画本，转而专攻插画本，C69上的『立ち読み専用 Vol.18』就是カントク笔下第一本全彩插画志。除了同人志内容的改变，变化最大的可能就是カントク的画风了。05、06年这段时间是其画风剧烈变革的一个时期，カントク在05年初沉迷于『To Heart2』时曾临摹过甘露树的画风，当时他的个人风格里掺杂着甘露树、みつみ美里、POP、高桥久美子（TV版『魔卡少女樱』的人设画师，小樱是カントク一直以来最钟爱的角色）和赤松健等人的好几种画风，追逐时髦的色彩太过于浓厚了，反而阻碍了其自身画风的形成。

但就在05年6月，カントク的画风突然发生了戏剧性的大转变，在6月22日提交的一张画作上十分少见的绘制了一个名为CUFFS的新Galgame品牌发表的处女作『さくらむすび』的女主角桐山樱（当时游戏还未发售），然后很快就有敏锐的网友在评论里询问カントク最近是不是喜欢上了☆画野朗的画风，カントク则直言不讳的表示自己早在F&C时期就是☆画野朗老师的代表作『水月』的忠实拥趸，还曾经动过画水月本的念头。神奇的是自从那张CUFFS的同人插画以后，他画风中模仿☆画野朗的元素就逐渐占了上风，但当时カントク还在继续耕耘东鸠2（主要是小牧爱佳）这个人气题材，间或更新几张『さくらむすび』的同人稿，于是慢慢就形成了一个甘露树与☆画野朗两人画风的结合体：眼睛的画法和线条感还是保留了甘露树的神韵，而角色脸型、脸蛋上的红晕等细节、以及上色的手法则完全模仿自☆画野朗，就这样属于カントク的独特的画风在05年底前就基本成形了。

05年借助着『To Heart2』的火热人气，5年目的同人志一出手就是完售，偶尔参加一些『魔法先生』的ONLY祭或者画点原创志也都会有一批忠实拥趸慕名而来抢购5年目的本子。有不少fans都是通过カントク的个人网站接触到他的作品的，05年12月他的主页达成了惊人的百万次点击，一年百万点击的个人博客想必放眼整个日本ACG画师圈都未必能找出第二



●露の季節なさくら。雨上がり。でも雫が一滴も見当たらないな。夜だから虹が出ない。だからよくわからない光をそこらへんに。そういえば、関係ないけどあの地域って蛍出るのかな。水月だとほたるイベント起こったね。さくらむすびにも夏のサイドストーリほしい。



个来，博客的人气效应加上画力的水涨船高，将他不费吹灰之力地捧上了新锐大手同人画师的地位上，恰好 Broccoli、ENTERBRAIN 等出版社不失时机的提供给他商业出道的机会，几乎就在一夜之间把カントク从一个默默无闻的大学死宅业余画师包装成了一个前途无量的王牌新人。

然而与蒸蒸日上的画业形成鲜明反差的是カントク每况愈下的学业。日本大学生的“就职活动”，也就是找工作的准备工作一般从三年级的秋天就开始了，目标是在半年到一年时间里确定合适的工作意向，在四年级的上半学年就完成从学生到公司职员的转型。而在カントク三年级的秋天，约稿却多到让他喘不过气来，别说出去跑就职活动，就连能不能按时毕业都心里没底，毕竟长期高强度作画的作息让他的学业荒废了太久，已经没有可能再回到原先的轨道上了。于是カントク也曾考虑过退学提前工作，求职对象也不是没有，说起来名气还不小——关西的大手 Galgame 厂商之一的戏画。カントク与戏画的缘分起于 05 年暑假时他接到的一份工作邀请，戏画方面想让他为次年打算



THE HENTAI PRINCE

推出的一部新作『angel breath』担任一部分原画，该作的主力原画是七海绫音和高苗京铃，カントク的角色是外注的辅助原画师，具体来说负责设计森里知香和ガブリエル这两个女主角。其中森里知香这个角色应该说正中カントク的好球区，角色的设定是看起来虽然不那么可靠，但责任心很强的班长，与カントク迷恋的小牧爱佳的重合度颇高，照理说画起来会相当顺手。但项目开展的其实并不算顺利，对原画工作毫无概念的カントク又得不到戏画方面的指导，只能靠不断摸索和返工艰难前行，那时他甚至不知道游戏原画师在完成原稿后还要描线和清稿才能提交给 CG 团队上色，给戏画添了不少麻烦。就这样在『angel breath』的修罗场里耗掉了小半年，入职戏画自然成了镜花水月，求职的最佳时机也已错过，更糟的是留级已经成了板上钉钉之事……

▲ 里磐梯之旅归来后所交的"作业"

HENTAI KANTOKU 从现充世界带回的好运气 SOME GOOD LUCK



『angel breath』的项目完成后，因为反响寥寥令カントク一度相当苦恼，一种大学生特有的迷茫情绪和负犬感油然而生。06 年正月里与漫研社的同伴们一起吃饭喝酒，同级生和前辈们聊的尽是求职方面的话题，以前一起打 Galgame 的朋友竟然一本正经的跟前辈拍马屁通关系，一直跟在自己屁股后面"监督"长"监督"短的家伙听说进了一家不错的建筑公司，如此种种都让原本打算视而不见的他真真切切的感受到了求职的压力，但现在说什么都晚了，退学就业的路子行不通，好好完成学业的心思更是压根没有，家里已经开始减少寄来的生活费，可他觉得靠画画接稿子从长远来说又未必能养活自己，总之是一团糟……这时候社团里一个叫阳子的妹子向他发出了旅行的邀请，因为这可能是他们作为漫研社成员的最后一次外出活动，于是カントク收拾心情欣然赴约。

2 月，正值天寒地冻的时节，カントク一行人的目的地是位于福岛县北部的里磐梯。里磐梯也叫里磐梯高原，是一处海拔 1000 米以上的火山活动形成的高原山地，其中海拔达到 1800 多米的磐梯山是一座活火山，其北面的高原地带被称为里磐梯，这里星罗棋布的点缀着以猪苗代湖为代表的不少湖泊和温泉，风景秀丽，交通便利，夏天是避暑胜地，冬天则是滑雪的好场所。カントク等人的落脚地是一个叫猫魔的滑雪场，有妹子作伴众人自然是玩得不亦乐乎，纵情嬉戏了一整天晚上还有酒肉款待，有露天温泉可泡，如此美妙的旅程实在是妙不可言。要问笔者凭什么描绘得栩栩如生，那是因

KANTOKU

为カントク在旅行回来以后就一扫阴霾，将旅行中的见闻都晒到了博客上，还心情大好的给阳子妹子画了张插画一同附上，惹得下面一群网友大喊“烧死他！”但カントク很快就公布了即将发表的新刊『立ち読み専用 Vol.19』的内容平息了众怒，这次他要画的不是别的，正是他心心念念多年的『水月』。这部在他高中时代就曾给他留下过深刻印象的游戏让カントク知道了☆画野朗这个名字，据说后来他就一直以☆画野朗作为自己努力的目标。☆画野朗此人在F&C社的成长轨迹笔者以前都详细写过，在『水月』大卖以后他和他的原画团队就一直忙于各种移植版的开发，直到2004年时因为薪资纠纷与老东家闹翻，然后带着一群人自立门户成立了CUFFS。所以其实在2002年的『水月』以后カントク就没有机会再接触到☆画野朗画的游戏了，一直到05年初☆画野朗宣布带着『水月』的原班人马以及新作『さくらむすび』强势回归，才让カントク重又找回了当年的感动，并情不自禁的开始了仿照☆画野朗画风的同人创作，而且没想到的是这件事所引起的蝴蝶效应彻底改变了他的创作生涯。其实在06年2月推出以『水月』为主题的『立ち読み専用 Vol.19』时，カントク的作品就已经引起了☆画野朗的注意。06年底的C71上カントク又发表了『さくらむすび』题材的『立ち読み専用 Vol.24』，基本上洗掉了之前的画风，确立了模仿自☆画野朗的风格，那时候カントク已经在秘而不宣地为CUFFS的一部新作画原画了。

与CUFFS和カントク之间的秋波暗送相比，06年上半年真正热闹的话题是カントク的学业以及前途。3月份在カントク21周岁生日的前夕他在个人主页上公布了自己即将休学的“噩耗”，嘴上说着“对不起，对不起！”还配了一张真红的同人插画上面写着“升级，你倒是给我升级啊！”，可从他的话语中完全感受不到因为大学休学而产生的愧疚感，反而充满解脱感的说什么“半年后再努力吧，现在只关心画好我的画”，看得出他的脑袋里确实只有绘画这一件事。当时已经有出版社开始了对カントク的争夺，就是之前提到过的广济堂与ENTERBRAIN这两家，カントク刚刚在3月号的『Magi-cu』上发表了一张插画，隔月广济堂马上在最新一期的『E☆2』上刊登了他的一张彩色插画外加一张黑白稿，互别苗头的意味相当强烈，有趣的是同月角川书店发行的『Comptiq』上夹带了一张カントク的大开本海报绘，一下子就把广济堂和ENTERBRAIN都给比下去了，这也似乎预示着在对カントク的争夺战中，占到先机的将会是财大气粗的角川书店……（未完待续）▲



▲カントク调侃自己休学一事的同人插画

THE HENTAI PRINC



A Real Robot Revolution of SUNRISE

真实系"超进化"？日升萝卜的吐槽革命

——小评『革命机 Valvrave』

■文／多魔 ■责编／如月千华、jedi ■美编／ASKI

ヴァルヴレイヴ the disappear of hand-drawn robot

2013，手绘机器人消失的4月

对于机器人动画爱好者来说，2013年的4月无疑是令人失望的。之前骨头社用『交响诗篇AO』的超作画为2012年画上了一个近乎完美的句点，但随后机器人爱好者们怎么也没有想到，在新的一年的4月大潮袭来之时，机械得意的原画人笔下的华丽流线竟然会被廉价笨重的3DCG所取代——当然，并不是所有的机器人爱好者都会对CG产生抵触心理，但是，当手绘机器人突然从眼前消失的时候，执着于Z5开创的黄金时代的人们，执着于大张正己和村木靖的华丽与风骚的人们，都会唏嘘嗟叹吧。更不要说作画爱好者方面更是一片鬼哭狼嚎，只能用大张的两分钟卖玩具动画『爆兽合神』来慰藉心灵并徒增绝望了——合体BANK居然也是CG这是要闹哪样啊！

更让人绝望的是，首当其冲大张旗鼓宣布"这次萝卜我们玩3D"的，居然是堂堂萝卜老铺SUNRISE（编者注：萝卜即Robot，机器人）。

说起SUNRISE的3D萝卜代表作，不得不提起的是2006年的『ZEGAPAIN』。以传统手绘萝卜为主的SUNRISE，居然会使用3DCG制作TV萝卜片，这在当时看来是非常大胆的尝试。原作由『霸王大系』的伊东岳彦担当，机设启用了从『NG骑士』系列一路走来的中原礼，一直在各种名作中做打酱油设计的神宫司训之，作画出身的福岛秀机以及与蓝光人系列结缘的やまだたかひろ，旁边DESIGN WORKS是当年还没有声名大噪的柳濑敬之，监督由动画人转演出的业界老手、传说作画ANIME『县立地球防卫军』的作监下田正美担当。

对于这样性质的作品，下田认为，那时的机器人动画，总是想着怎么把玩具卖得更好，怎样进行商品计划的展开，要不就是去追求"不走寻常路"，做出来的东西要和高达还有之前的作品都彻头彻尾地不一样，他觉得这样不行。人老了总是会忘记那份青涩，那种单纯，觉得是年轻的时候犯下的错误，但是杀人大光头做高达的时候，SUNRISE不也是刚破处的处女，大光头也还不就是没打几炮的嫩头青吗？这么一琢磨，下田才决定去找回当时那种"吃了上顿没下顿的贫困新婚夫妇生活"的氛围，不多去考虑市场，抱有初出茅庐的青涩，带着初上沙场的紧张，去做这部作品。下田监督把自己的这种想法确实地传达给了所有人，也深深影响了伊东岳彦先生的想法。虽然这没有拯救作品的销路，却拯救了这部作品的评价。作品播出后反响并不好，一是关岛先生作为脚本头，并没有做到很理想地分配各话的信息，二是3DCG不出所料的糟糕、动作僵硬，使得魄力大减，和当时的2D机器人作画根本是一个天上一个地下，几乎遭到了当时所有人的一致差评。3D战斗部分还大量使用了兼用卡，让人哭笑不得。尽管偶尔构图上稍有亮点，不过仅凭构图就想回天几乎是不可能的——观众才不管你啥构图不构图，就觉得不够帅，动得也不好，差评。但是作品的氛围、人物的塑造、整体的氛围气以及深邃的设定却征服了一大批观众，加上17岁兵库北的可爱棒读，使『ZEGAPAIN』得到了核心的FANS群体的支持，算是为这部SUNRISE的"3D黎明期"作品划上了一个比较圆满的句点，但是其3DCG在电视动画中应用的尝试，只能用"惨败"两个字来形容。



■早期3DCG制作的机器人动画『ZEGAPAIN』



数年转眼逝去，如今的CG技术也已经获得长足的进步，不可与当年同日而语了，3DCG也在TV动画番组中得到了越来越多的应用，而且渐渐地贴近2D手绘风格，这也是可喜的。日升社在这个关头放手出击，要闹哪样、能闹哪样，自然引起了很多人的关注——其中大多持怀疑态度。

『革命机Valvrave』可谓是4月最来势汹汹，噱头十足的作品。日升的名头就先不说了，大河内一楼乃是现在业界一线大红大紫的脚本家，从『星空清理者（PLANET ES）』到『反逆的鲁鲁修』，从文艺气质到高端娱乐，大河内已经从一个高峰走向了另一个高峰，并还在向更高点发起挑战。但这还不是最大的噱头，主题曲教主 × 奈奈才是重中之重，奇迹般的共

演。ANISONG 最高峰的碰撞，这两位随便单拆开一位，脑残粉数量都是随便一个一线动画人的好几倍甚至数十倍数百倍，更不要说两位加一块儿了。加上 ED 的 ELISA 的复出，光是 OPED 就能吸引比正篇还多的眼球。监督松尾衡和人设、作监、机械作监的铃木兄弟与这些恐怖的面子比起来，那简直是小腕儿中的小腕儿。虽然铃木兄弟确实也是超级厉害的人物，一直站在日升绝对主力的位置上——至少人设很直观地让人感觉到很骚能干。而事实上，大家在看了革命机之后都对这超越人类智商的诡异作品产生了浓厚的兴趣，作为优秀的让大家可以安心看猴戏的娱乐作品来说，必定是会有超高的人气的。至于萝卜战斗的部分还是一如既往地 SUNRISE，这是后话，不提。

四月除了日升的『革命机 Valvrave』，其他两部作品也受到了足够的关注。I.G 的『翠星的加尔刚蒂亚』之所以火热，倒并不是因为其 3DCG 的原因——大家都是看老虚期待着人间大爱去的，其他人的影响力在老虚的面前就显得是那么微不足道。自小圆脸出现之后，本来在圈内就不算小众的老虚一夜之间变成了大众话题，"老虚 = 派重口味便当"这个观念已经扭不过来了，无论海内外都是这样，在某种意义上这可真是一个既可喜却又可悲的状况。除老虚之外，人设原案的鳴子ハナハル应该是力排二位的。鳴子的画力是有定评的，无论是从色气和色调来说，都很符合现在死宅的审美观，但是，我们的田代雅子居然没能把鳴子的原案顺利地修成"动画适用型"，不过既然村田监督做了这个决定就……只是苦了奔着村田监督来的一些原画成员了。至于石渡诚的机设我们可以留到后边来说，本来到目前来看说这片萝卜基本就是酱油状态，大家还是看小妹子跳舞比较高兴，这也是所谓"崭新的萝卜作品"与传统萝卜的不同之处吧。

另一部作品是元永监督的『银河机攻队 MJP』。该作最大噱头大概是在平井脸上了吧，可惜的是这次的平井比较收敛，完全没有了以前那种"画到你恶心"的气势。而且更悲惨的是，平井脸遭遇了湖川时代的强力作监高冈淳一的狙击，虽然没有修到大圆下巴"湖川颜"那样过分的程度，但是平井脸已经不太平井了，加之仿佛天才绘师恩田尚之般的立体……所以你只要看到是平井要素被完爆的部分，那部分多半就是高冈先生修的。"即便是有点走形的部分，立体也都好好地修了出来"，高冈先生的执着可见一斑。除了平井之外，执导了"日在校园"和『军火女王』的元永监督也还算是出名，但是可能少有人对他的演出有着真正的认识。他在机攻队第一话里就显现了自己的"出崎 hommage"本质，在现在的动画中，罕见地使用了纵向"三回 PAN"，被视为是有出崎统的遗传子的男人。至于脚本的吉田玲子，其实并不是第一次"写萝卜片的脚本"了。吉田玲子曾经担当过 GONZO 的『GAD GUARD』的脚本，但是做构成是第一次——说了大概认识的人也不多就是，影响力可以忽略不计。三部 CG 萝卜番里，表面上看上去最弱的，应该就是『银河机攻队』了。而在播出后，不说实际品质的好坏，可能在人气上也是最差的一部……（乱入：但千华与小黑强烈推荐此片！）

时过境迁，技术发展的同时，不论是日升社的 D.I.D STUDIO 也好还是橘子社也好都有了很大发展，不再是赤手空拳齐上阵的状况了。本来根据动画的演出方式，3DCG 的制作水准用 2D 构图让萝卜片仍然能够保持原有的味道，足够有趣，不至于变成『超速变形伽罗 Z』那样的"超速快餐"让人难以下咽，那就行了。不管怎么说，在这个讲求各种各样的下半身需求与销量的时代，有片看就已经是一件极其幸福的事情了。



□『超速变形伽罗 Z』



□『GAD GUARD』





ヴァルヴレイヴ pure joy

纯粹的快乐
——池谷 P 的意志

池谷浩臣，革命机的制作人，不注意看 STAFF ROLL 的同学可能都不会知道这位仁兄的大名。实际上，池谷早在 15 年前就加入了 SUNRISE——并不是作为动画人，因为池谷并不会画画，只是出于对于机器人动画的一腔热情来到了憧憬的公司而已。新入公司的池谷理所当然地被扔到了众所周知最苦最累且报酬最低的制作进行的岗位上，担当的第一部作品就是大名鼎鼎的『勇者王我王凯牙』。经过了短短两年的历练，到『分身战士』的时候，池谷已经从管理每话制作进度的制作进行升职到了管理公司动画总体进度的“总制作进行”的位置上，之后的“种子”和“种死”的制作进度也是也是完全由他管理，所以在萝卜片的构成和制作方面，池谷显然是此中老手。

“我入社就是为了做萝卜动画！”2013 年，已经是池谷进入业界的第 15 个年头了。通过这么多年来与人的接触，池谷发现，和自己一样的人太多太多。小时候的萝卜动画大多都是一集一个反派，只要看到萝卜马力全开大显身手干掉反派，就觉得十分帅气，那是一种纯粹的快乐。那代人想的是，长大也可以高高兴兴地做萝卜动画该有多好。现在既然有实现这个愿望的机会，那么为何不做一个让大家都可以轻松地参与进来，在制作过程中和观赏过程中都能享受到快乐的作品呢?

承载了这些业界人的愿望的作品，就是『革命机 Valvrave』。从本质上来说，『革命机』和 7 年前的『ZEGAPAIN』有异曲同工之处。『ZEGAPAIN』想找回制作黎明期的那种青涩，『革命机』想实现儿时纯真的愿望，青涩与纯粹归结为两个字，就是怀古。这与追求“崭新”的『翠星』和特立独行地想成为“与高达和 EVA 都不同的东西”的『银河机攻队』显然是不同的。

但是，一味怀念也是不行的。以前的萝卜动画，大多是强调机器人的动作场景，塑造的是无敌的机器人的伟岸形象——毕竟那个时候的定位不同，玩具在小朋友中间卖得好才是硬道理。但是进入 SUNRISE，有了萝卜动画相关制作经验的时候，才发现现在的观众除了会注意机器人的时髦值以外，还非常地在意角色的魅力。潮爆屌的个性，酷爆拽的姿势，骚想干的软妹子，各种角色都有，走群像剧路线，这才是现而今的萝卜动画所追求的要素。总之就是，怀古随便怀，捏他随便塞，但不狂霸不酷屌，怎么卖得好。所以，我们在看『革命机』的时候会发现，这些潮流要素深入了每一个环节，与传统展开和怀古的细节莫名其妙地混在了一起。比如说主角按照传统的中二狗血桥段开上了萝卜之后结果迎来的却是屌爷的不做人的超展开，高端智能机空中杀阵完了落到地上驾驶员着地却还是一根小绳索之类的，这种细节上的奇妙反差总是超出人的想象让人摸不着头脑。

池谷 P 根据这个出发点，找到了担任监督的演出家松尾衡和担当系列构成的脚本家大河内一楼。松尾衡是非常有名的 prescoring 厨（prescoring，电影专业术语，意为先期录音，通俗理解就是提前声优配音、BGM 等元素），就是要先把声优的台词录好，然后让动画人根


『分身战士』


『勇者王我王凯牙』





□『高达战记』作为PS2早期游戏，华丽的3DOP动画足以载入史册。

据声优的演技来设计人物的表情和动作等等。池谷邀请松尾的原因虽然有很多，包括松尾之前在Z高达里做过演出，受到过富野的影响；担当过『模型战士 GUNPLA BUILDERS』的监督，在其中有非常出彩的机器人的动作戏；擅长 prescoring，在角色演技上也非常厉害，是能同时很好地驾驭机器人动画和日常系动画的双面手……但根据笔者的邪推，最重要的原因还是池谷本人是松尾衡的大 FAN。松尾衡给 PS2 游戏『高达战记』做的引子深深地震撼过池谷，让他从此深深地爱上了松尾胖子的演出。说正经的，除了福田己津央之外，松尾确实也算是受到了富野演出影响和熏陶的人之一，可惜的是Z高达剧场版演出的经历，比起富野和福田的师徒般的情谊，还是寒碜了点儿。而至于为什么找到大河内一楼——池谷似乎非常看重他那情节展开的缜密性以及故事本身的构成力，大河内本身的 SUNRISE 中心作品也是比较多，经验很老道，近年来本子越来越飘忽，倒是符合了池谷 P 的娱乐精神。

人设原案的星野桂和主机设的石渡诚，一个是『驱魔少年』的作者，一个是 Nitro+ 的 3DCG 担当。人设随便找一位有实力的画者，只要人物的氛围气能与企划主题符合，那就没问题。石渡诚虽然在 Nitro+ 做了这么多年的主力，但以他的实力是不是能够胜任主机设，这是要画一个问号的。说星野桂在日升内部有比较多的拥护者，好歹是 JUMP 作品，这多少可以理解，石渡的人气是从哪里来的？『装甲恶鬼村正』吗？这不得不让人开始遐想一些其他的问题……

那么，池谷 P 的“纯粹的快乐”实践，效果如何呢？下边我们就从几个方面来喷……分析一下这部 SUNRISE 的原创萝卜新作。



■『模型战士 GUNPLA BUILDERS』

ヴァルヴレイヴ robot and character design
不够给力的机设 VS 堪称完美的人设



□『装甲恶鬼村正』

让我们先把大河内先生的脑残剧本放一边，来说说石渡诚。熟悉 Nitro+ 的人都知道，自老大小坂崇气发现土居一行人的 3D 技术不够用了以后，ポリゴン番長（即石渡诚）就出现在了 Nitro+ 的 STAFF 列表里。这样说起来，石渡诚也算得上是 Nitro+ 的主力了。而且，石渡与动画结缘，还是在『BLASSREITER』的时候，那时候 GONZO 主动找到了小坂和老虚要求来一发，作为主力的石渡也就披挂上阵了。说起石渡的设计力，从他的代表作『装甲恶鬼村正』来看，对于“铠”的把握还是很不错的，剑胄的正面设计挺好；但是整体偏肥厚，且身后挂件非常丑陋也非常多余。而当脱离了和风，设计具有很强烈的玩具要素的现代萝卜的时候——比如『机器人笔记』中登场的“機動バトラーガンヴァレル”，以白色为基调，在注重特摄英雄风的同时，还有 90 年代初期日升社 Q 版萝卜的设计特征，并且关节都偏圆。『翠星的加尔刚蒂亚』里的钱伯，也是关节偏圆的造型。综合来说，石渡是有设计力的，但是并不优秀。

而这样的石渡，竟然一下成为了电视动画萝卜和机械设计的红人，连续出现在了『PSYCHO-PASS』、『翠星的加尔刚蒂亚』和『革命机 Valvrave』这些作品中——特别是『PSYCHO-PASS』的机械设计也是够难看的。但是『PSYCHO-PASS』和『翠星的加尔刚蒂亚』毕竟

原本就是 I.G.PRODUCTION 找到 Nitro+ 做的企划。身为 Nitro+ 阵中主力自然不能缺席，这也可以理解，那么『革命机 Valvrave』又是怎么会决定让石渡来做机设的呢？这个谁都不清楚。是石渡的名气已经大到足以影响到日升本社的社员了？还是石渡在代表作中的表现已经足够出彩了？至少个人不这样觉得。

邪推一下的话，果然还是通过人介绍过去的可能性会比较大。第一，虽然石渡在业界还没太大名气，但是小坂崇气在业界的交游很广泛；第二，沾了老虚的光；第三，小坂已经往 USP 注了资，算是正式进军动画业界了。所以石渡被推荐过去的可能性是比较大的。

不管是走后门，还是凭实力。我们还是先看看石渡实际的设计如何。以个人观点来看，Valvrave 一号机“火人”保留了他设计剑胄的一些灵感，很有“铠”的感觉，特别是肩甲和躯干部的形状，关节硬质却略带流线型，头部很 SUNRISE 且挂件不错，但是背后挂件非常难看。配色最初以白为主，启动后变黑；三号机火神鸣，可变千手观音，高位的两只手臂，很硬，作为萝卜的设计略蠢；如果您看过 FIFA12 的身陈志坚视频的话或许会对四号机“火之轮”有既视感（喂），完全不懂为什么要设计成蜘蛛，可以说是最难看的一台；五号机“火打羽”和六号机“火遊”还算不错。每台机体的头部挂件都有细微的区别，实际意义不大。敌方的无人机甲也是丑的可以，最好看的结果只有小飞机——可怜了酱油打到现在的柳濑敬之。

相比稍显悲剧的机设来说，星野的原案和铃木龙也的人物设定可以说是非常出彩。据说星野在做原案的时候，因为意识到是动画，还特意控制了线条的总体数量，这说明星野是对动画有理解的人，在做设定的时候会考虑到怎么才能动得更舒服。而松尾监督表示，你不用在意，我们还有铃木龙也在，你确保设计力就行了。星野这才大胆地下笔去画，一口气设计完了群像剧中的人物。从最终成稿来看，很漫画风，但是设计力还是很不错的。当然居功至伟的还是天才动画人铃木龙也，非常舒服地就把这些漫画人设转化为了动画使用人设，而且还完美地保留下了原角色的氛围，既为原画画演技和动作提供了方便，又保持了角色的美观，确实非常厉害。





▲『机器人笔記』中的“機動バトラーガンヴァレル”与『翠星的加尔刚蒂亚』里的钱伯







ヴァルヴレイヴ strange logic

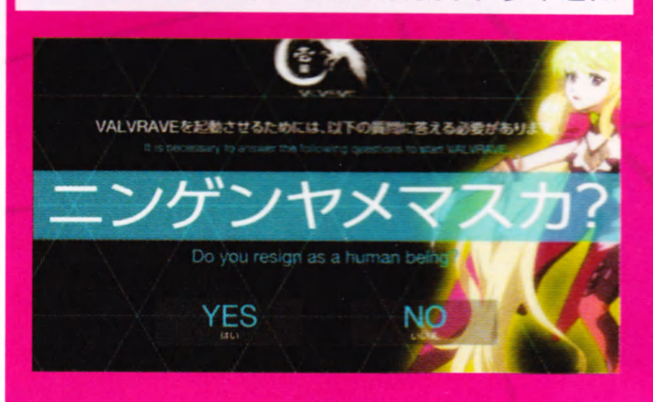
逻辑诡异
——大河内的大杂烩

革命机这几话放送下来，一个最大的且所有人都能感受到的问题，就是这剧本逻辑诡异，剧情的走向让人觉得不着边际，甚至滑稽可笑。如果说七年前『ZEGAPAIN』的脚本是死于信息分配和节奏控制的话，『革命机』看上去是比较容易死在过分脱力的故事发展和飘忽不定的信息跳跃上。你说这是因为脚本家多，而且个人风格都很强烈，比如榎户洋司、会川升之类，因此大河内作为系列构成也没有太好的办法的话——这种说法还可以勉强接受，但问题是9话下来，也就7、8两话是新人“土豆脚本家”熊谷纯，其余话数都是大河内一手包办，这就有点儿让人纳闷儿了。用朋友的话说就是，“大河内今天壮胆儿抽了几瓶白的，又不能误了工作，结果趁着酒劲儿写出来的这玩意儿吧”，看了正片之后，还真让人觉得这说法略靠谱。

关于这个，我们可以先大致整理一下大河内先生的革命轨迹。

第一话重点回，是非常有高达味儿的一话，作为中立国的宇宙模组中，学校的日常，人物登场，装傻卖萌演技，“真空时间”略长；一方面反派角色登场，演技不多，行为和言语表现性格，潜入，到A PART后段主角碰面，埋伏笔。最后告白，被打断，平静被打破进入B PART。B PART几个潜入设施的少年开始杀研究员，发现萝卜。因为某一个中立的卫星中藏有秘密兵器，因此潜入去侦察/夺走兵器，0079里是这个桥段，种子也是这个桥段。只不过0079是侦察任务，种子是夺走，0079是直接开扎古潜入，种子是跳下萝卜肉身抢机而已。接下来是全面攻击开始，妹子“被杀”，主角一怒之下跳进驾驶舱，这里和种子的“为了保命被推进驾驶舱”不一样，应该是效仿的初代的模式，入舱后的台词“没有武器吗？”也是浓浓的阿姆罗调，然后站起来，启动，变色，这里就比较SEED LIKE了。然后牛逼的事情出现了，我们的晴人同学忍不住二次元的色诱变成了脑门上被老师打了很多叉叉的屌爷，在NEWTYPE李阿宝和最强调整者基拉亚码头还在用火神炮射人一脸的时候，晴人同学已经电磁拔刀在空中旋光轮舞开杀阵了。这还没完，杀阵开完了一根小绳儿吊下来就被艾露埃尔夫一刀戳爆，开着萝卜刷时髦，刷完时髦死翘翘，死下去顺手鞭尸，但是区区刀枪怎么可能搞定屌爷，原地满血复活对准装逼小哥艾露埃尔夫脖子就是一口，这一话才算完。回头一看这一话传达的信息确实不少，老虚在推上赞扬的“能把如此多的情报压缩在一话讲完”也是不无道理的，但是……狂犬病这一招是真没料到啊没料到。

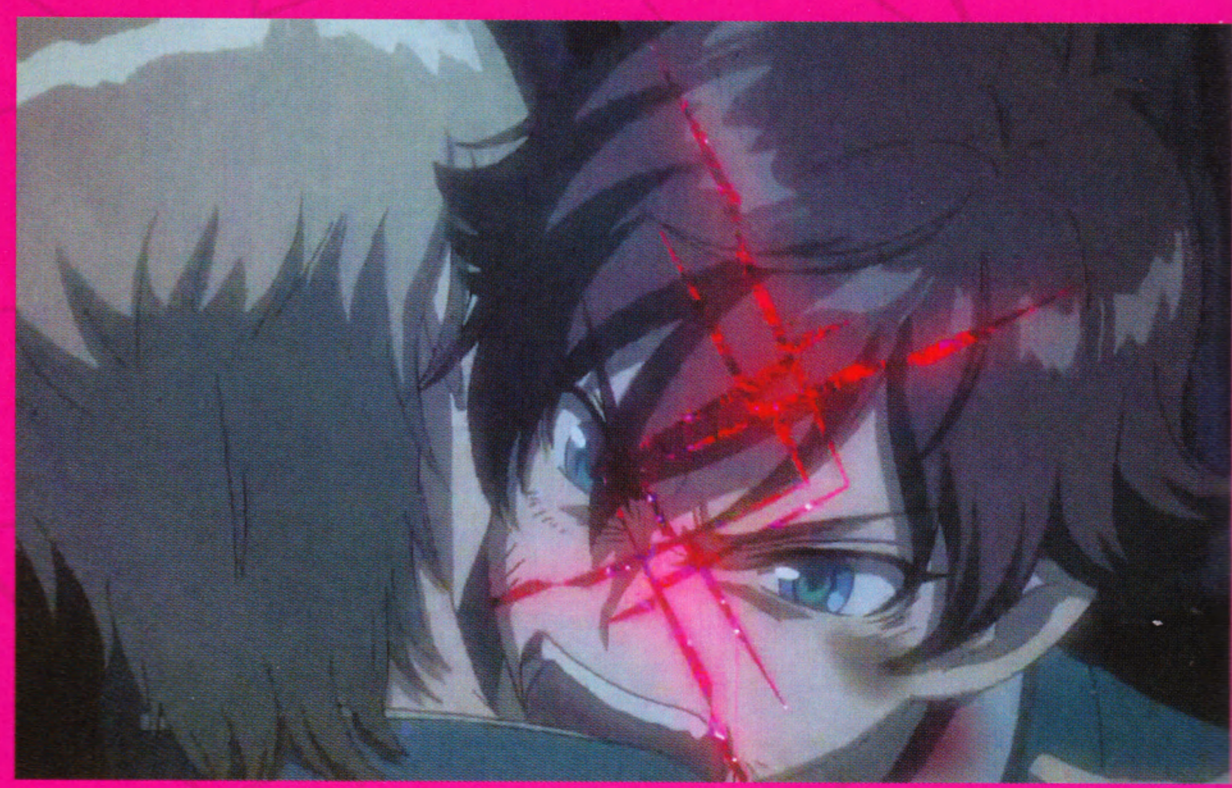
第二话多尔希亚军占领吉奥尔，萝卜也如

















哥被夺走，晴人因为翔子的“死”而坏掉，用装逼小哥艾露埃尔夫的身体开始一路报复杀人，其间大家久间大大用飚摩托车的技术开了一盘直升机，精确投掷女二号咲同学，咲同学一股脑儿滚进舱里让大家还以为这片会迅速展开成漫画版『冥王计划志雷马』；接着是换身体，处事稳重的装逼小哥肆意失态；然后是超人类晴人小哥开萝卜，第一话还顺利放无双的晴人小哥第二话一边装菜鸟乱扳方向盘一边身姿飘逸地在敌阵中砍瓜切菜；之后第一话“便当”的妹子又顺利地活了过来——只是车子被土盖起来了；最后被打爆一只眼睛的阿特莱伊上来就卖艺，叫器着要亲手干掉装逼小哥……没关系，据我所知，下一话你这基佬就没缘由地回心转意了。结尾一号机变成金闪闪放必杀——切腹（切……切腹？），敌人屁滚尿流，可喜可贺。

第三话，ARUS 进驻，学生救出计划，晴人疯狗状态被妹子打脸瞬间解除，独眼阿特莱伊瞬间想通决定延续与装逼小哥旧日的基情。之后是装逼小哥放无双，变 QB，“和我签订契约吧”，对面是魔法处男晴人君。黑田洋介说过，动画的第三话是一个非常重要的节骨眼儿；看来大河内老师是属于“把第三话大部分都不当回事儿”而“只把第三话的结尾当回事儿”的类型。

“你就是，答案？”

“跟我签订契约吧，时缟晴人。”

“你说啥玩意儿！？”

“我们要对多尔希亚发动革命！”

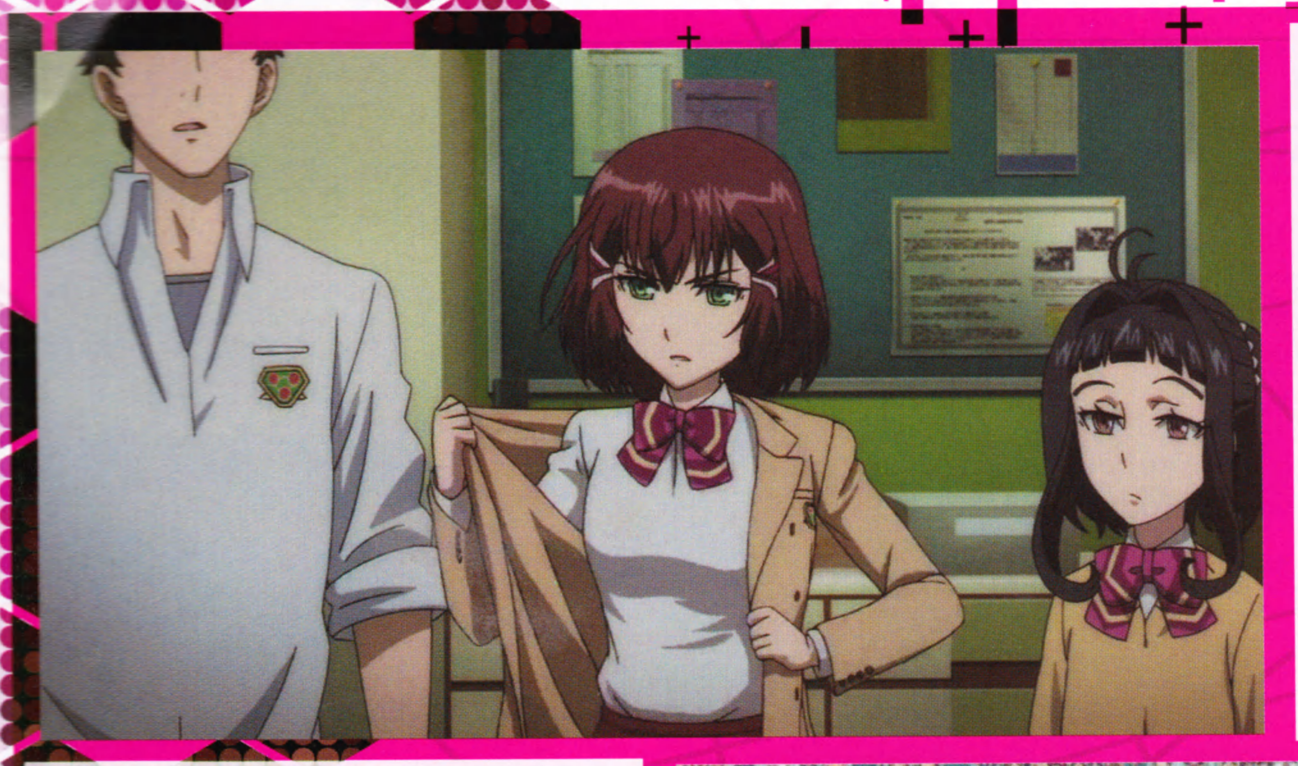
意味不明，点题专用。

说起来，ARUS 明明知道小哥是号称“一人旅团”的超危险人物，还那么温柔地用小细绳子绑他，大人也是太过天真啊。

第四话，建国回。ARUS 一开始还信誓旦旦要全面宣战，结果被多尔希亚艹了之后费加罗准备带着萝卜缩卵，不巧被死宅妹子和死宅妹子身后的翔子听到了，翔子回头告诉会长大人，



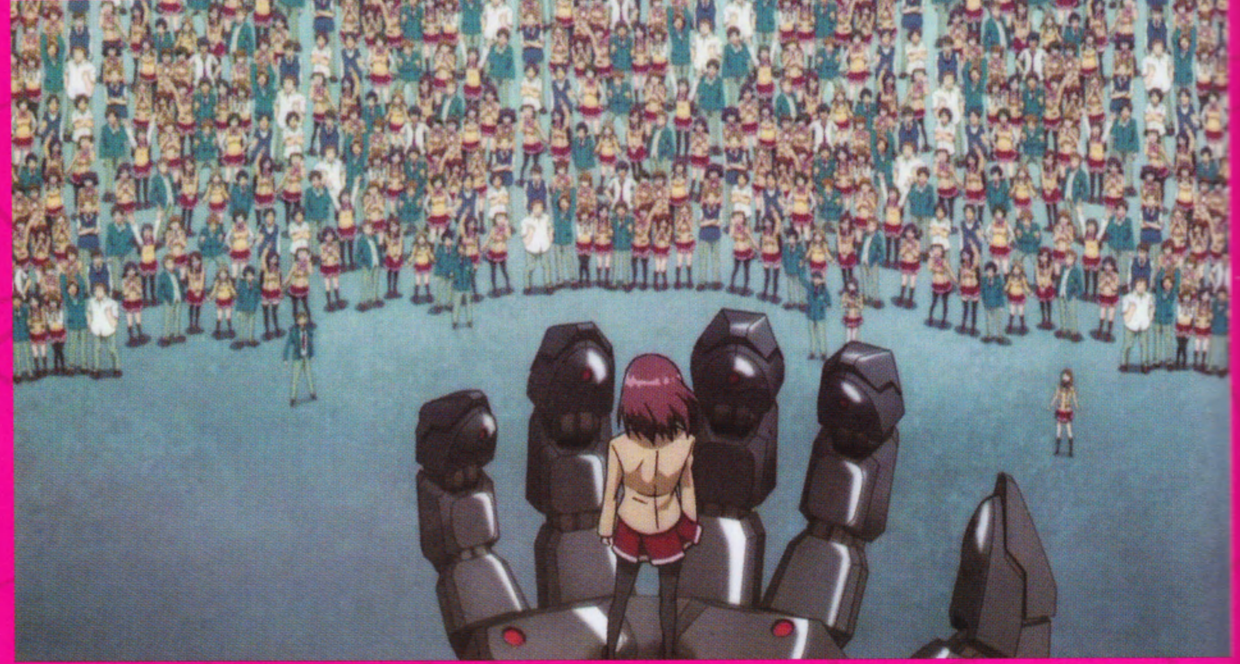




驾驶员变成屌爷的动机都是——复仇，但是大家久间太弱，先挨装逼小哥一阵嘲讽脸嘴炮，又挨（新宿区江户川三丁目的）山田君一阵苦大仇深嘴炮，一前一后两阵嘴炮，从滚蛋到回归。战斗后埋伏笔，结束。

第十话，我们看到最新的两话开始走“超级系”——也就是机体登场秀招式的传统稳健路线的时候，第十话又冲着各位看客头上撩起就是一棒子，儿戏的代表选举，太过明显的竖旗桥段，无病呻吟的男女感情戏，最后我们的女主翔子积累已久的压力就变成了不经大脑的“生前享乐主义”演说，打仗的时候，我们就是要开学园祭，弱鸡正常人学生会长被再度洗刷，装逼小哥冷眼旁观这群下作的猴子，另一边男主从傍晚一直痛苦到晚上（就好像特摄中经常有的一个怪人在公园里追一个妹子从白天追到晚上），然后恶犬扑食按倒咲，竟然是慢镜头温柔缠绵，SLOW MOTION，而且台词细节居然还不错，镜头转换是用台词接续的，让人感觉

然后会长和副会长大人就开始了不信他人的活剧，最后翔子以脱衣服为要挟迫使大家相信了她——脱衣服那一刻大家都震住了，令人不禁想起了圆环套圆环娱乐城的张倾城小姐。接下来是高潮的学园独立宣言部分，大河内脑中涌现了一个天才般的想法，ARUS 和多尔希亚都觊觎着这超级系的 Valvrave，那多尔希亚你要杀我们家人，我就把 Valvrave 送给 ARUS，要是 ARUS 不和我们联合抗曹，我就把 Valvrave 拱手让给多尔希亚，说完晴人就又和多尔希亚军打架去了。你既然都能要挟多尔希亚了，那还去小打小闹干嘛是吧。最后 Valvrave 化身钢巴斯塔，单机推模组，颇有 DIEBUSTER 拖地球的气势。



第五话，停电回。翔子的大脑回路继续发烧式运转，尝试了高速奔跑状态把食品架上的杯面全撸下来的高级游戏方式，在大家陷入混乱的时候唱起了温暖人心的歌谣。振奋人心的少女偶像 VS 贵妇人耳光大战，神似著名 FLASH 游戏『蔷薇与椿』。都合主义使得眼镜死宅偶然发现了总闸居然在一个大坑里，冒险主义使志雷马漫画版忠实的爱好者们险些梦想成真。后半咲卖萌博得国际友人多数好评，可惜歌不好听。结尾突兀的新机体发现，系统用二次元妹子好不容易登场刷个存在。



第六话，四号机出击回。主线是咲先玩男人再玩妹子最后玩萝卜，后半战斗部分，上面咲被打脸，下边翔子带着妹子又跳又闹，服了。

第七话，装逼小哥艾露埃尔夫刷时髦回，开头埋了一个类似结尾伏笔的东西，熊谷纯脚本。之前解释过“一人旅团”的概念大家都知道小哥占领区区学校不是什么难事了，但是小哥这次居然拿出了一本“关于新生吉奥尔的军事发展与领土扩大的企划书”，略显牛逼。后半抢男人戏，阿德莱伊：“我要你！”，大预言家艾露埃尔夫：“但是我要的是他。”小天使爱娜被发便当，哭哭。

第八话，同样的熊谷纯脚本，第一话的艾露埃尔夫伏笔终于交代。这一话脚本不错，小圆脸回，最核心的内容在于——身为 QB 的装逼小哥终于磨破嘴皮拉皮条成功，晴人同学正式升级为魔法处男（雾），和流木野咲同学比翼双双飞，好不痛快。

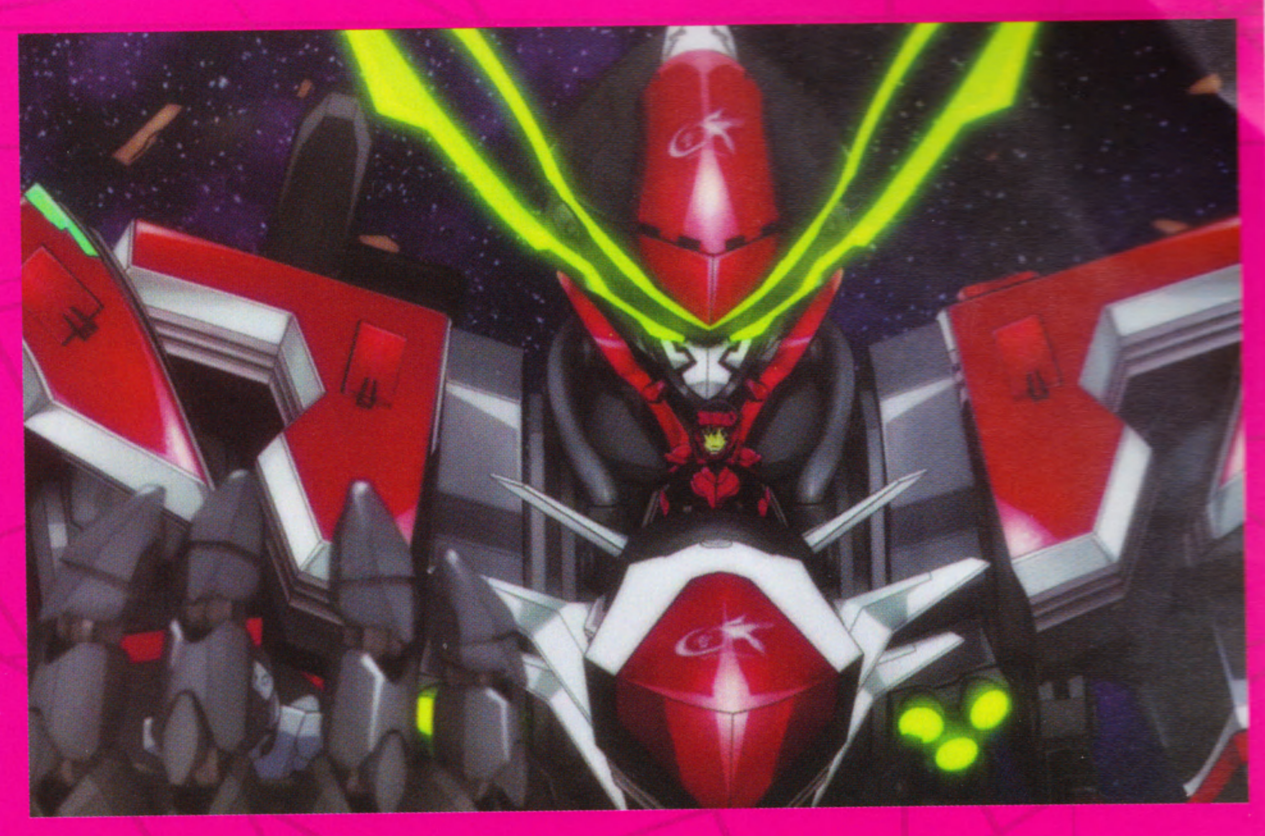
进入到第九话，本子又回到了大河内老师的手里，新机体解禁回加新驾驶员登场回。所以说晴人说什么“不想增加像自己一样的怪物”也是白费口舌，这可是最初决定主义。两个新





脚本在喝醉二锅头的情况下还能偶尔保持清醒真是太不容易，太不容易。

第十一话，A部分继续内阁过家家游戏，副会长依旧欲求不满，晴人和咲幽会，幸福二人世界，好感度涨满，只差结婚，同时翔子在攻略死宅妹子，竖旗备用；之后进入战斗，B PART 翔子爸爸最后时刻，大光头处刑废话多，又搬出大人小孩理论说教。一边艾露埃尔夫沉着冷静，一边掏枪一边准备等着晴人用切腹大剑。结果自然是小哥阴谋得逞，晴人同学怒切前岳父，切父大剑实至名归。



第十二话一上来就给人一个下马威——我们瞬间懂得这群独立模组的熊孩子，竟然成为了新世界的创造者，而且最·后·他·们·都·死·了，好的，这片可以不用看了（PIA）。OP过后是晴人水到渠成的求婚场景，结果因为时间地点不对被甩。切父晴人不知情，高高兴兴屁颠儿屁颠儿找到小哥，和小哥一起去找多鲁希亚军打野架。多鲁希亚这边比小哥还略机智的凯恩祭出大招——突破天际的钻头（毒属性），自己也潜入去找VVV。由于本话开头旗子先竖，不知道大河内老师是不是觉得现在不开派便当以后人太多死不完，所以果断开始从不知名的熊孩子派起，一派就是一撮儿。这时镜头切换进空战，多鲁希亚军运用了类似于张将军渔船撒网战术般的电熨斗战术直接把熊孩子的VVV全废了——这就是机智的凯恩大人的实力。回头来凯恩继续打嘴炮。另一边死宅妹子大危机，翔子奋不顾身救险结果险被钻头爆菊，滚到地上不省人事。死宅妹子经过抓栏杆撕床单的挣扎后，终于脱离NEET生活成为了一名伟大的萝卜驾驶员，屌爷化后获得了骇客的能力，只要小法杖一敲就可以给予机械以混乱效果。其间小哥和凯恩在宇宙中打起了K-1，小哥被全面压制，连舍身技都玩儿了蛋，最后不死身的晴人施展熊抱技巧，小哥出门下个，路口，见春哥，哦不，是基友。死宅妹子救场后，晴人坐上VVV,火神炮怒向凯恩。谁知凯恩神格爆发，一副阿卡菲尔姿态抓出变态二次元妹子的哥哥就开始放螺旋力。机智小哥艾露埃尔夫见状惊呼，这个基佬不是人，九天神仙下凡尘！最后凯恩自报家门首尾呼应，第一季完。



流水账算是记完了，前两话算是一片混沌，第三话开始挑战智商，第四话逻辑跌入谷底，第五话小打小闹，第六话不过不失，第七话少数槽点，第八话第九话稍稍有点儿起色，第十







话就又公然挑战极限，第十一话拖沓竖旗，第十二话化身魔幻神作。我们得感谢大河内老师，这大杂烩不光让 STAFF 各位得到了身心的满足，也给我们带来了太多太多的欢乐。

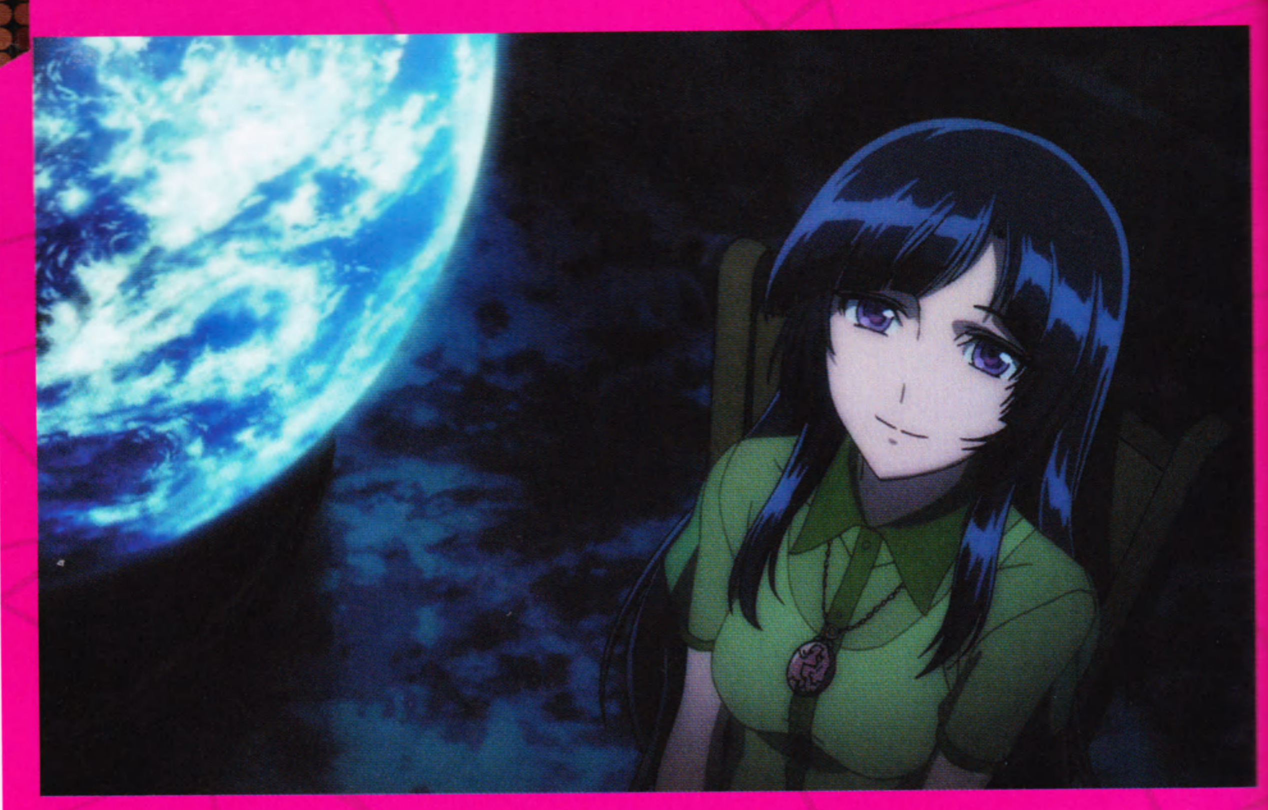
另外，不论是大河内担当回也好，还是熊谷担当回也好，这两人非常喜欢打脸桥段，有点儿事抽抽更健康，还分男单、女单、混合单打展开角逐；此外，两人都喜欢频繁地在台词中使用“大人”、“孩子”之类的词汇，第一话、第四话、第五话、第八话和第十一话都有类似的令人印象深刻的对白。这些都带有向以前的高达系列致敬的色彩。特别是第八话哈诺因和克琳希德那段对话，完全是克琳希德主动将话题往“大人和小孩”的方向带了过去，这也算是熊谷略显“做作”地表达了对杀人大光头的敬意吧。

从本质上来说，『革命机 Valvrave』仍然是换汤不换药的日升作品，只是二锅头味儿有点儿重。

在谈到大河内脚本的时候，MBS 的丸山 P 就说道，在集合了想做萝卜动画的一大群 STAFF 以后，大家就七嘴八舌地提出意见，“在萝卜上搞个这种机关比较棒”、“人物来个这样的场景吧”之类的，这些愿望由大河内取舍之后整合在一起，这个流程在最初的脚本会议上一直翻来覆去在做。模糊目测这些 STAFF 里起码有 JOJO 爱好者、高达爱好者、小圆脸爱好者爱好者等等。因此有人就提出说，这已经不能叫做大河内脚本了。其实，收集意见这是一种很正常的事情，甚至如果制作人和监督非要脚本家向左走的话，脚本家也不敢往右。拿 4 月番的『翠星』来说，船团这个要素本身是没有出现在老虚的脚本中的，但是村田执意要加入，老虚也不得不做出大篇幅的更改。所以，本子还是大河内的本子，只是这取舍之中，取的东西也太多了点。









the tomino complex TOMINO LIKE
——松尾衡的富野情结

说到松尾衡，第一个想到的词汇就是“prescoring”，这在美式动画中几乎是最常用的手法。这种手法的最大特点就是，可以激活声优的演技，让声优的力量完全地凸显出来。松尾在最早做演出家的时候，经常到配音现场去观摩，他发现，因为有了画面，声优们往往就会配合画面上既定的印象去演出，让人觉得“啊，这样演也可以”，始终是在一个固定的模子里去“扮演”角色，去找到对这个角色的最好定位。这样确实也不错，但是无法做出突破，因为演技是已经是由动画人主导了，相当于我们看到的是动画人的演技，声优只是点睛而已。而 prescoring 则是一个由声优主导的体系，没有画面只有台本，留给了声优足够的想像和发挥的空间，他们可以本色演出，也可以想像着某种场景去演出，然后动画人得到声优的声音数据，根据声优的感情来配合声优的演技。因为作为演员，声优往往是要比动画人更加优秀的，知道怎样去让演技更自然平滑，而主导权一旦交到了声优的手里，整个片的演技部分看起来也就更自然了。而且，动画人也会更明确地知道怎么去画，细节上比如动作、口形也可以准确地画出来，不存在因为声优现场发挥而导致加枚数的现象了。



而这次的革命机也是采用了 prescoring 的手法，人物在细节演技上都很协调，无论是动作和表情都比较到位，晴人同学犯中二，装逼小哥打嘴炮，甚至是翔子同学的超常演技也没有太多违和的地方。当然是说的演技本身，而不是演技与整体氛围是否搭调的问题。

这是松尾作品的惯例，也是松尾最主要的演出特点之一。

而这次日升的『革命机 Valvrave』的演出特点，则在于松尾的富野 LIKE 和女性重视上。

比起 GPX、V 高达时代就被富野亲自指导分镜的福田己津央，还有倒 A 时代就听从富野言传身教的池端隆史，松尾衡和富野的缘分是在 Z 高达剧场版的时候才开始的。在爱好者的眼里，Z 高达是彻彻底底的“駄作”（废作），无论是富野特有的台词段子，还是整个故事的节奏把握，都是不尽人意的，尽管如此，松尾还是从富野才能的片鳞中学到了很多。

在有人问起松尾对萝卜动画的看法时，松尾答道：“我从前就对萝卜动画抱有很大的兴









急。和富野监督合作，参加了Z高达剧场版的STUDIO演出，从而感受到了萝卜动画的可能性。正确地来说，大概是受到了富野监督的影响吧。”

其实从之前大河内的流水账里我们就可以看到很多富野桥段。晴人第一次进入萝卜后，复仇的愤怒仍然无法掩饰住他内心的不安与焦急，开始胡乱摆弄仪表；ARUS到来与费加罗正面发生冲突，对大人进行激烈的反抗。细节上还包括降下机体的方式、空战的构图（铃木卓也的工作出力也是很大的要素）、日升社从富野开始的传统的空战人物对话方式等等，这些富野的断片构成了一个表面新潮实质传统的日升“真实系”萝卜动画。对，没错，虽然角色很超级（只是不知道为什么疯狗状态对敌人很有效而碰到自己人经常挨一拳就状态取消了），机体很超级（一台机子就能轻松推动模组），但是无论是故事构成也好，演出方式也好，却都是日升真实系的套路。不过要说是新的尝试的话，也不算吧，种死和蛋蛋也很“超级”。

除了富野的断片以外，松尾监督还注意在本作中对萝卜动画一向被“轻视”的女性做了重点的描写。松尾一向认为，女性角色以后将在日本动画中占有越来越重要的地位，并且希望女性轻视能从动画界中彻底消失。在『革命机』中，我们可以看到其他作品中所少见的女性演讲&建国场景（虽然那段实在是不大正常），可以看到女性占用男性身体的场景（以前的『楽しい幽体離脱』以及前些年的『胧村正』中都是男性占用女性身体），而且对女性人物像的描写，也没有少费CUT。这是近年来的趋势，也是松尾有意识地去做的事情。无独有偶的是，富野也认为现在的动画时代是女性被解放的时代，看来在理念上，松尾监督还真是有TOMINO LIKE的素质。

当然，松尾在效仿富野的同时，也把属于自己的一些执着带进了片中，比如萝卜的动作戏，制作的是3D的动态，却坚持使用2D的画面构图，使被写体在保持3D运动的基础上，不失去2D的魄力；另外，对于石渡的设计，要求不是做成有棱有角的死板方块，而是把关节都做得更像人体，便于运动，而同时体现出刚性，表现出力度。这种对于传统作画式萝卜动画优点的执着，也是值得肯定的。但是笔者必须多说一句，D.I.D STUDIO终究还是敌不过对面『银河机攻队』的橘子社，第8话元永分镜回全话战斗，堪称神回。甚至有人给出了“如今说起萝卜动画只剩下BONES和工房了”这样的评论，虽然有些夸大，但实际看了之后，是会让人产生这样的想法的。

ヴァルヴレイヴ 附 SEED 风 OP 与西泽晋演出

seed style opening

扯完了淡，让我们最后来看看后藤圭二的OP分镜和第七话的西泽晋分镜回。

OP『Preserved Roses』我想大家已经很熟悉了，SEED的原班阵容：井上秋绪×浅仓大介×T.M.REVOLUTION，这次搭上了ANISONG女王水树奈奈，歌曲构成几乎和SEED初代OP的『INVOKE』无二致，只不过这次一上来就是副歌的演出，这就正好对上了『INVOKE』的前奏部分。这一部分的分镜和SEED一样，都是战斗分镜，可能是铃木卓也原画头的缘故，连战斗的构图都非常SEED。Valvrave一号机放出BEAM的那一枚和SEED HD REMASTER版的强袭用BEAM RIFLE射出绿色BEAM的构图几乎一模一样。后边也是敌机纠缠，粉色爆炸后从烟雾中钻出，这个地方的构图不同，但是演出思路都是一样的。老实说这里SEED OP1的感觉还好更好一些。后边Valvrave一号机飞走，出现题头，这里SEED由于是前奏，比革命机OP的副歌长度要短，所以SEED是直接用重田POSE进入题头的，时间感良好，非常帅气。相比革命机就要稍微显得土一些，采用的是『THE 八犬传新章』类似的思路，特效接黑屏题头。

题头后都进入主歌，这里开始差异就比较大一些了，但是思路仍然同样。重要人物亮相，依次是两个男主角，其他正方重要人物，其他反方重要人物，SEED OP1方面是直接几枚静止画就带过去了，革命机要复杂一些。两个男主角两张不同的帅气构图，人物于图中所处位置相对，像SEED OP2中加入了少许动态，然后拉近，最后特写，这个给人的印象比SEED OP1就要深刻一些。接下来是其他重要人物，SEED也是一两枚带过，革命机由于是群像剧，人物比较多，所以用了一个比较长的镜头过了一下正方重要角色的头像，然后再单独给了反方角色一枚，这里的构成比SEED OP1的分镜就要复杂。但是，SEED OP1的几个反方重要角色是单独在背景中给了机器人的动作场景的，很时髦，革命机由于反派机设就不时髦，单独加上动作场景也时髦不起来。



▲『Brain Powerd』OP 中的集体裸飘

然后是定番裸飘，SEED是小两口裸飘，革命机是后宫裸飘，让人想起了富秃子在脑白金(『Brain Powerd』)中的妹子集体裸飘事件。

裸飘之后的构成就有很大的不同了，SEED HD版是给了几个角色场景加庵野式文字才进到战斗中去的，革命机是直接把出击场景调到了副歌最前方，之后紧接着战斗。就出击场景的构图而言，也是非常相似的，面部特写都很好地给了出来，然后侧视角的机体出击场景，不过相比起SEED OP1来，革命机的这个出击场景的透视方向还要斜一点，并且画角也就是透

原作
サンライズ





景深度也要大一些，强调了空间深度，但是机体和轨道比起来就要小得多，存在感稍显稀薄。

副歌战斗的部分，由于 Valvrave 正方阵营机体很多，基本是超级系走向，所以亮相是必不可少的，而 SEED 没有这方面的忧虑。并且由于反方存在感稀薄，所以这里还特地再用反方阵营的机体和人物出击后特写强调了一下。战斗中间都插了短暂的角色 cut，两个女神比较差别待遇，拉克丝那 cut 比较土，而王女丽斯罗蒂的 cut 很美，这大概可以做一个不同动画时代的女性地位的课题。

最后的一枚决胜负，总体都很帅，现在和以前萝卜片的思路一目了然。一个重视萝卜，











一个重视萝卜的同时还非常重视角色。

这样看来，后藤在切这个分镜时候的思路，也是非常富有 SUNRISE 特色的。

除了 OP 分镜的演出之外，值得一提的还有参加过 SEED 演出的西泽晋的分镜回，也就是第七话。虽然分镜本身不会说特别有趣，但是特点鲜明的话，还是能让人有那么一点点不同的感受的。

西泽晋，电影爱好者，望远镜头星人，非常喜欢颠覆传统的透视方式，在角色和背景上都使用望远镜头。一般来说，一些水平很普通的动画人，在处理望远镜头的时候，往往是被写体（角色）用望远，而背景用单点透视，这样出来的镜头不适合作为写人镜头，而适合在渲染一种特殊的空间氛围气的时候使用，比如寂寞萧条的夜中，街上只有我一人这种场景。而都使用望远镜头的话，多个被写物的层次感就会表现得更好，西泽晋个人就非常爱好这样的镜头，被写体接地面的边明显要长于深度。这实际上在第七话中也有体现，比如久间、爱娜和晴人那几卡中的某个镜头，就是典型的西泽镜头。关于西泽的镜头，某位大大专门写过博文来进行图文介绍，这里就不班门弄斧了。有兴趣的同学可以去看 SEED 的西泽分镜回以及其他相关的西泽作品，或者去买一本西泽挂羊头卖狗肉的某漫画教程看看，那是想真正地去了解动画的同学的必见书籍之一。

ヴァルヴレイヴ 结语+ epilogue

首先感谢千华和 JEDI 给我第一次真正写萝卜文的机会，但是想写的东西太多又未免杂乱，反而写得不大理想，望大家海涵。

看到革命机这部作品的第一感想，首先是铃木兄弟确实太厉害了，日升社正因为有着重田智、铃木兄弟、中田荣治这样的人在，才一直能在监督失格、剧本萎靡的情况下送出高质量的动画。第一话虽然作画力度欠缺，但是细致的特效，精彩的机器人动作场景还是没有砸掉日升的招牌。只是不知道是不是大河内老师吸收的东西太多，剧本上的槽点简直数不胜数。不过令人怀念的场景和桥段，还是确实有的。

也许是“对于人类太早了”的故事展开，使得革命机反而获得了超高的人气，现在成为了和『进击巨人』、『打工魔王』并列的话题作。总之，作为萝卜动画爱好者，还是祝革命机好运吧。

最后，在此也谴责一下之前的革命机 CUT 流出事件，虽然笔者也是看盗版的货，没有谴责的资格就是了。▲



舌尖上的人類

A BITE OF HUMAN

——『进击的巨人』与谏山创的“弱者生存论”

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / orangec

5自『大怪兽哥斯拉』以来，昭和年代盛极一时的巨大怪兽和变身主人公这类以“大家伙”作为故事主角的作品最终都逃不开国家、种族、战争这样的主题，作品中出现的反派角色大同小异，这种陈词滥调在21世纪已经越来越行不通了。『进击的巨人』的出现可以说让读者眼前一亮，其创新之处其实并不在于创造了一种新的作品类型——事实上这仍是一部传统意义上的“大家伙”作品——而是在于其塑造的“恶役”是具有独创性并被赋予了独特魅力的巨人一族。巨人有着跟人类相似的外表，却以猎食人类为乐。人类打败巨人最佳的方式就是变成巨人——这才是『进击的巨人』这部漫画的设定层面上最有趣最精华的部分。

谏山创本人并不是一个以卖弄设定而见长的漫画家，如果说设定层面上的创新是吸引读者报以关注的噱头，那么真正将读者们的心紧紧揪住的还是少年漫画应该具备的那种激烈战斗的场面、峰回路转的剧情、能引起共鸣的价值观和恰到好处的节奏感。从一个不受待见的画者到讲谈社的新锐天王，短短三年间的惊人蜕变，谏山创是如何做到的?

一切从谏山创的童年阴影开始

begin with the shadow in childhood

很多成功漫画家的创作灵感都来自于童年梦想，而谏山创的灵感却来自于童年的心理创伤。

出生于1986年8月29日的谏山创如果仅以年龄而言是与笔者和很多读者相仿的80后一代。但谏山之所以画出了『进击的巨人』，而没有与废萌之风同流合污，很可能跟其童年时代热爱怪兽题材的特摄电影脱不了关系。大约在20年前，日本特摄电影的重心从昭和风味的怪兽题材逐渐向战队物转移，喜欢怪兽电影的孩子多少都是带有些怀旧倾向的。曾给谏山创留下深刻印象并附带有深深心理创伤的作品是一部拍摄于1966年的东宝老片『科学怪人的怪兽 山达对盖拉』，执导电影的是初代『哥斯拉』的监督本多猪四郎，特摄监督则是同样大名鼎鼎的圆谷英二。因为一次避难训练的经历，幼小的谏山创得以在一个怪异的场合下欣赏了这部落后于时代多年的老片。以现在的眼光来看『山达对盖拉』是一部典型的题材老套、技术手段有限的昭和年代怪兽电影，不过该片引人注意的是剧中山达和盖拉两头怪兽的造型设定在同类电影中可以算得上相当骇人，不仅都是浑身披毛长相丑陋的人形怪兽，而且还有吃人的剧情，这一点着实将年幼的谏山创吓得不轻。尽管如此，谏山对特摄电影兴趣还是扎根了下来，并对其日后的创作风格带去了诸多影响。



▲『科学怪人的怪兽 山达对盖拉』

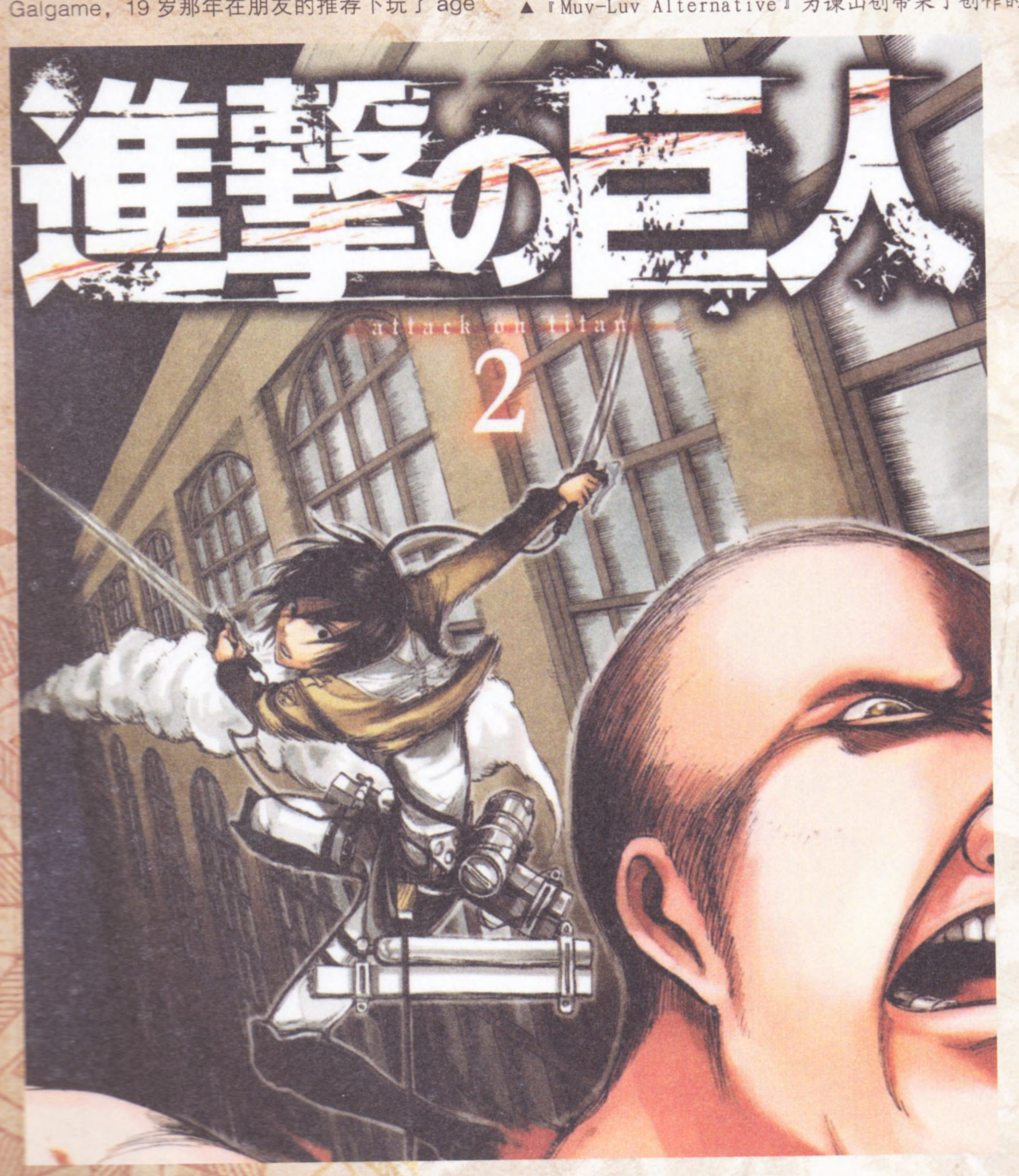
稍大一点后，谏山创开始大量阅读漫画作品，其中最值得一提的一部作品叫『地狱老师』。这是90年代名噪一时的一部少年漫画，作者真仓翔在竞争白热化的『周刊少年JUMP』上一口气连载了6年之久，被谏山创奉为偶像和努力的目标。『地狱老师』虽然是一部灵异题材的漫画，不过其中部分章节的情节相当恐怖，某

些片段对于小学生而言甚至可以说是超越其接受范围的。『地狱老师』有一个章节名为『吃人的蒙娜丽莎』剧情尤为惊悚，笔者推荐大家不妨只观赏一下那一个章节，看后你一定会有一种似曾相识的感觉——没错，『进击的巨人』中巨人的面部特征其实就是参考自『地狱老师』中的吃人蒙娜丽莎！谏山创后来也并不避讳这个话题，曾对媒体说过这样的话："小学时候看的，直接吓尿啦！"『山达对盖拉』与『地狱先生』都有同一个特点，那就是人形怪物吃人，这既是谏山创 20 多年来无法忘怀的心理阴影，同时也是占据他脑中一隅挥之不去的创作冲动，如果他后来进了导演系那么想必现在的特摄电影界一定多了一个本多和圆谷的接班人，既然他后来就读的漫画专业，那么创作以怪物吃人为题材的作品就成为了其人生使命一般的理想和目标。

谏山创的老家在九州大分县的一个叫大山町的地方，是一个人口不足 4000 人的小镇，在人口稀少的小镇上长大的他向往大都会的生活，将他与都市生活联系在一起的唯一途径便是漫画。从老家附近仅有的一所工业高中毕业以后，谏山考入九州设计学院，进入其心仪已久的漫画专业深造。一路在"宅窟"里摸爬滚打的谏山涉猎的范围已经从动漫发展到了 Galgame，19 岁那年在朋友的推荐下玩了 âge 社的名作『Muv-Luv』及其续作『Muv-Luv Alternative』后便很快沉迷其中不能自拔。本刊之前很多文章都介绍过 âge 的这部心血之作，虽然因为设定体系过于庞大而导致作品完成上有所欠缺，但作品的世界观本身是引人入胜的，其中最令谏山创深受撼动的是游戏中对人类在灭绝危机中面对不可战胜的强大敌人时表现出来的微妙情感变化入木三分的细致描写。这种情感我们有时候称之为岛民特有的危机感，在很多日系 ACG 作品中都是核心价值观之一。



▲『Muv-Luv Alternative』为谏山创带来了创作的灵感





游戏中入侵地球的外星生物 BETA 的设定颇受玩家好评，BETA 按照体型、生态和作战方式被分成了不同种，种以下又细分为多个级，这样的设定足以覆盖高度 2.3 米的兵士级到全高达到 176 米的母舰级之间十几种体型差异在几倍到几十倍不等的生物形态，满足了很多设定控的胃口。但事实上对异形生物的设计并非追求越大越好，很显然创作者最终还是要考虑如何打败这种生物的方式，因为一个无解的设定本身就是一个失败的设定。谏山创在对 BETA 的设定进行借鉴时显然也考虑到了这一层面，所以我们看到巨人的体型从 2 米多到 50 米以上不等，另有如铠之巨人和超大巨人这类攻击方式较为特殊的奇行种，后期还出现了女巨人和兽巨人，但归根结底巨人都是有命门的，当下无法战胜的巨人在日后必定有攻略的方式，我们谓之为"主角光环"，这是少年漫画不二的王道法则。



▲『坂上之云』

说到少年漫画的王道法则，以友情、努力和根性为代表的一系列正能量，尤其是在群像类作品中，人与人之间的羁绊显得格外重要，不过除了正能量以外，价值观的传递更为潜移默化。这里要提到另外一部对谏山创产生过深远影响的作品，这便是司马辽太郎的小说『坂上之云』。托前两年『坂上之云』日剧化的福，国内应该有不少爱好历史题材日剧的朋友接触过这部作品，笔者也就不卖什么关子了。『坂上之云』的前半段描写了主人公秋山好古、秋山真之和正冈子规三位好友年轻时励精图治，为报效国家各奔前程，秋山兄弟从军，正冈子规则投身教育事业，是一部典型的明治、大正时期的青春群像励志小说。但在后半段作者突然笔锋一转，开始着重描写日俄战争的风云变幻，青春励志剧的初衷也就有些变味了。『进击的巨人』也是一部群像剧，也有大段描写 104 期训练生们朝夕相处互相勉励的剧情，然后在毕业典礼后不久便展开了异常激烈的特洛斯特区攻防战，这种风格上的转变显然是借鉴自『坂上之云』的。此外在青春励志的表皮下，右翼军国主义倾向十分强烈的司马辽太郎其实是借『坂上之云』歌颂了在军国主义的举国体制下创造出的一条以弱胜强的途径，这一点恰恰也被谏山创照搬到了『进击的巨人』中加以渲染。要说谏山到底有多崇拜司马辽太郎，从他给女主角三笠的命名中就能看出，三笠的出处是日俄战争时日本帝国海军联合舰队的旗舰战列舰“三笠”号。谏山本人也曾大方承认『坂上之云』对其的启发，还表示：“这世界上从来就没有什么 100% 原创的作品，所谓名作就是吸收其他作品的精华而成的作品。”

主题、设定、技巧和根性是成就一部漫画作品的基本要素。技巧和根性可以学习和磨练，作品的构思创意则依靠日常的见闻和积累。如果说『山达对盖拉』和『地狱老师』赋予谏山创作品构思中的形，那么通过对『Muv-Luv』和『坂上之云』这些作品的剖析，谏山获得了构思中神的那一部分。具备了形和神，『进击的巨人』便水到渠成了。

弱者生存的价值观

value of the week

谏山创信奉的一套价值观，笔者称其为“弱者生存”的价值观。

这套价值观的基础是，谏山创一直认为自己就是一个弱者。说起来谏山创努力想要成为一个漫画家的初衷也是因为他始终感觉自己并不是那块料，在高中时代他就悲观的认为自己可能永远也成不了漫画家，不管如何努力投稿都得不到杂志的半点的认可，身边夸奖其漫画才能的人也几乎一个没有，为了克服这种负面的人生观谏山才决意报考漫画专科学校。自踏上漫画家之路后，他体尝到的挫折的痛苦远比成功的喜悦要多。其中最大的一次挫折莫过于被三大少年漫画出版社中的两家无情地拒之门外。

2006 年尚未从专科学校毕业的谏山创利用打工辛苦积攒的钱做了一次东京之旅，此行的目的除了一饱大都市繁华胜景的眼福以外更重要的是拜访东京的各大出版社毛遂自荐，出发时谏山怀揣着的梦想就是厚厚 60 页的一部短篇漫画『进击的巨人』，但残酷的现实很快让他体

©谏山创/讲谈社



月一期的『周刊少年 MAGAZINE』月度新人赏，并荣膺佳作赏，谏山创的漫画家之路曙光初现。

从学校毕业到成为新人漫画家正式出道之间是漫长的准备期。谏山先是投在 2007 年时才刚刚在『周刊少年 MAGAZINE』上画上连载的半熟新人漫画家佐藤友生的门下做了一年多的助手，后又在讲谈社编辑的指导下，谏山创分别于 2008 年和 2009 年初发表了两部短篇漫画『HEART BREAK ONE』和『orz』，前者获第 80 届周刊少年 MAGAZINE 新人漫画赏特别奖励赏，后者则入围第 81 届大赛的终审阶段，并最终得到了在杂志上发表的机会。不过少年 MAGAZINE 方面的编辑也认为以谏山的实力还不足以直接登上主刊做连载，恰好当时讲谈社正在筹办一本副刊『别册少年 MAGAZINE』，该书的编辑川窪慎太郎在看过『进击的巨人』后赞不绝口，直接找到谏山创协商请他在新刊上进行连载的事宜。常言道机会总是留给有准备的人，自得奖以后在筹备了近三年后，谏山创终于开启了连载的生涯。

验到了背井离乡的凄楚。三大出版社中的小学馆首先拒绝了他，接着一街之隔的集英社也没有给他正面的答复。谏山记得自己踌躇满志地踏进『周刊少年 JUMP』的编辑部时，接待他的正是那位大名鼎鼎的白人帅哥编辑服部·让·巴蒂斯托·哲。这位业界罕见的法日混血儿自幼就在日本接受教育，行为举止和思考方式已经完全与日本人同化，06 年服部才刚刚加入『周刊少年 JUMP』的团队，就已经很快学会了 JUMP 的那套做派，谏山创还在为对方有着“服部”这个姓氏却长着一张怎么看都像外国人的脸而惊讶不已的时候，服部哲已经拿出对待新人的那套官腔来向谏山说教了。服部指出谏山的作品还需要进一步的加工，言下之意是看不上他潦草的画风——这也是谏山一直以来的弱项。在弄明白对方其实压根不想录用自己的作品时，谏山创深感失望，东京之行只剩最后一站讲谈社。但讲谈社方面一开始也并没有给谏山正面的答复，好在编辑留下了他的原稿答应仔细阅读。而这次幸运女神终于眷顾了屡战屡败的谏山创，几个月后他被告知他的作品入围 7







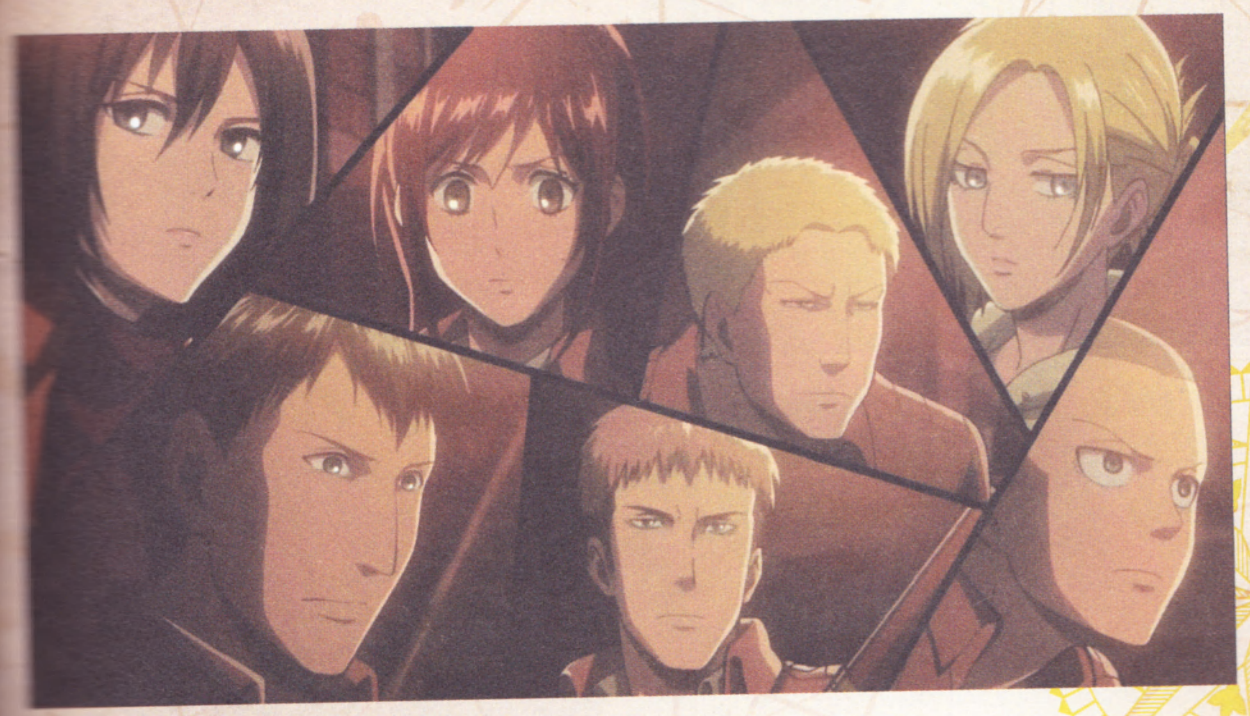
『进击的巨人』开始连载时谏山听取责编的建议在开篇时新增了一段剧情，交待了超大型巨人破城，艾伦母亲被杀的经过。据作者本人透露原先漫画的第 1、2 话成为了后来的第 3、4 话，艾伦等人 10 岁时的经历是后来新创作的，但在时间轴上并没有漏洞。可能是一上来战斗场面不够精彩的关系，读者反响并不热烈，责编川窪却坚持认为新增剧情对丰满角色形象会大有帮助，事实证明川窪的眼光很长远。第 3

5

随后当特洛斯特区攻防战本格连载开始时，漫画的人气突然大爆发，读者的回函如雪花般袭来。全部将支持票投给了无名新人笔下的『进击的巨人』，杂志社方面也反应神速，马上决定趁热打铁推出漫画单行本第一卷，而且将首发印刷量从常规的 2 万册翻倍至 4 万册。之后的事就像很多谏山创的介绍文中都会提到的那样，『进击的巨人』不断受到各种评论媒体的追捧推荐，单行本不断加印，第 3 卷发售前就已经成功突破 100 万册大关。谏山创乘胜追击，在 2011 年 8 月发售了单行本第 6 卷后已经荣膺当年度讲谈社漫画赏少年部门的最佳，不久后谏山心仪已久的东宝电影公司更是宣布了『进击的巨人』将拍摄真人电影的消息。

身为弱者的谏山创终于堂堂登上了业界的舞台，并且创造了他自己做梦都想不到的惊人佳绩。现在他的单行本销量已经突破了 2000 万册，早已不是三年前那个差点以 2 万册起步的无名新人了。谏山创的成功是因为他通过漫画传递的“弱者生存”的价值观得到了读者的认可，通常在充满强者的少年漫画的世界里，弱者是最不受待见的存在，那么谏山又是如何做到的呢？









『进击的巨人』的核心思想其实是“弱者挑战强者”，但其巧妙之处在于在一目了然的表层下隐藏了“谁才是弱者”的这一疑问。无论怎么看巨人舌尖上的人类才是处于一边倒劣势的弱者，但作者其实通过很多不容易引起注意的途径暗示了巨人与人类，猎人与猎物之间的关系会一下子发生逆转的可能性，其究极的谜底就是巨人的来历及其繁衍的方式。在对巨人的描写中不难发现，除了体型上的绝对劣势以外，人类在其他方面对巨人存在全方位的巨大优势——巨人智商低、无生殖器官，且无法在夜晚活动。人类的进化速度是巨人的数倍，只要假以时日必定能在技术上找到完全克制巨人的方法，就像蒸汽革命以前人类无法征服大自然，而现在却将大自然踩在脚下一样。阻碍人类加速进化的其实并非巨人的存在，而是安逸的生活，莫如说是巨人这一人类天敌的出现给人类带去的灭绝的危机感，便通过这种外力施压加快了人类的进化。耶格尔医生研制的能变身为



巨人的药水就是这种进化的最佳产物。

当人类强大到一定的程度，或许弱势的一方就要变成巨人了。所以，谏山创设计了一个逆转变的途径，是的，巨人也会变成人类，因为他们想通过渗透入人类的生活，了解人类社会和文明，以从内部捣毁人类防御能力的方式先下手为强。可惜他们没有意识到在人类不断进化的科技以外，幻化为人类的巨人还有一个最大的敌人，那就是被人类所同化。其实人类成为强者之路是在一开始就已经被决定下来的，这种伪装成弱者的强者的思维才是正对读者胃口的法宝，因为很显然在读者中渴望成为强者的弱者占到了多数。很多人喜欢阿明这个角色也是出于相同的原因，在战斗种族三笠和拥有巨人化能力的艾伦面前阿明一直以受到保护的弱者自居，但后来阿明发现没有坚强肉体和钢铁意志的他利用自己的聪明才智同样可以拯救同伴于绝境之中，阿明能生存因为他终究也不是一个弱者。人之所以能生存，不也因为自己身上总有一两个优点吗？没有谁是百分百的弱者，也没有不想成为强者的弱者。

『坂上之云』描写的明治・大正年代其实正是日本从一个弱者演变为一个强者的过程，而这个过程的催化剂便是通过战争战胜一直傲视着自己的眼前的强者，这些强者中既有在甲午战争中败北的千百年一直在日本面前以天朝上国自居的中国，也有通过日俄战争一战即溃的疆域和军力远在日本之上的远东霸主俄罗斯帝国。大清和帝俄的战败是因为封建帝国根深蒂固的腐败，日本以前在幕府统治时期腐朽和闭塞程度决不在前两者之下，但通过明治维新几十年的励精图治在短时间内升格为西方文明国家，并一跃成为亚洲的新霸主。促使日本改头换面的源动力不是别的，正是以“侵略者”姿态出现在日本人面前的黑船和西方发达国家的殖民者。在漫画的世界中，巨人扮演的就是能将土著文明赶尽杀绝的殖民者的角色，而不愿坐以待毙的人类则是走上富强之路的日本的写照。人也好，国家也好，只有在被逼上绝路的时候才会真正渴望成为强者，而且往往会爆发出不可估量的潜能。说到底这才是谏山创价值观的核心。



巨人与巨人文化

Titans and Titan Culture

接着来聊聊关于巨人的话题。巨人是一种只有在神话中才出现的物种，不同种族和国家的神话孕育出不同种类的巨人，古希腊（也包括古罗马）、希伯来、北欧、中国和日本的神话故事中都有大量关于巨人的记载，其中尤以希腊神话和北欧神话中出现的巨人最著名，且最具有代表性。

希腊神话中有泰坦一族，在宙斯成为众神之神之前，寰宇间的统治者是泰坦族，宙斯的

父亲克洛诺斯是一个残暴的泰坦族巨人，将子女都吞入肚中，唯有宙斯幸免。后来宙斯用计救出了父亲肚中的兄弟姐妹，领导众神发动反抗克洛诺斯暴政的战争，最终击败并囚禁了泰坦族，取而代之成为世界的主宰者。希腊神话众神崛起以前的世界是一个巨人横行的世界，泰坦族的始祖大地之母盖亚与从其指尖上诞生的天空之神乌拉诺斯结合，生下了十二个泰坦巨神、独眼巨人三兄弟和百臂巨人三兄弟，独眼巨人和百臂巨人后来在天神与泰坦的战争中帮助前者推翻了自己兄弟姐妹们的统治。此后泰坦族虽然战败被囚禁在了地底，不过巨人在希腊神话中的地位并未因此而降低。由于宙斯等众天神本来就有着泰坦族血统，拥有巨大化的神力，而且子孙中也多有巨人，例如海皇波塞冬与盖亚之子安泰俄斯本是一个能从大地之母盖亚处获得源源不断的力量从而无法被击败的巨人，只不过后来被宙斯之子大英雄赫拉克勒斯举起后轻易杀死。『荷马史诗』中的吃人独眼巨人波吕斐摩斯也是波塞冬之子，大英雄奥德修斯从特洛伊归来途中经过西西里岛，误闯波吕斐摩斯的巢穴导致不少同伴被后者杀死并吃掉。后来奥德修斯用计灌醉波吕斐摩斯并刺瞎了他的眼睛借机逃出了波吕斐摩斯的魔爪。但波塞冬为报儿子受辱之仇施展法力让奥德修斯一行人的船只偏离航线，这才有了『奥德赛』里波澜壮阔的剧情。事实上，波塞冬的子嗣中有很多都是野蛮狂暴的巨人，不过也有像阿尔比恩这样为世人所敬佩的巨人，他带领族人在不列颠群岛上繁衍生息。

希腊神话中还有一个较大的巨人族群的分支，那就是基迦巨人一族。大地之母盖亚与乌拉诺斯结合后，受到贪恋权力的乌拉诺斯的压迫，盖亚最小的儿子克洛诺斯与盖亚合谋在乌拉诺斯发泄淫威时用镰刀割掉了乌拉诺斯的生殖器，从乌拉诺斯伤口上流淌下来的血滴在盖亚身上，变化出了基迦巨人，他们被称作癸干忒斯，也叫巨灵。癸干忒斯是暴力的化身，在泰坦一族被击败后又重新挑起了与奥林匹亚众神之间的战争，不幸的是都被宙斯联合众神所消灭。

北欧神话与希腊神话是在两个完全不同的地域和文明中传播的截然不同的两种神话故事，但在对巨人的描写方面却有着异曲同工之妙。北欧神话的神可以分为巨人（giants）、阿萨神族、华纳神族、精灵和侏儒这5大体系。巨人族既是众神的创造者，也是众神最大的敌人，这一点与希腊神话非常相似。北欧神话的最精华部分之一就是描写巨人族与众神之间导致世界走向毁灭的战争——“诸神的黄昏”。在创世神话的部分中，在金伦加鸿沟两端的“雾之国”尼福尔海姆以及“火之国”穆斯贝尔海姆两国热气与寒冰的交错中诞生出了霜之巨人尤弥尔和母牛欧德姆布拉，尤弥尔的身体中由于混入了赫瓦格密尔之泉里剧毒的河水，所以巨人生性邪恶。尤弥尔从自己身上变出了智慧巨人密米尔和女巨人贝斯特拉，一起组成了霜巨人家族，而在欧德姆布拉的舔舐下，从冰中诞生出



『进击的巨人』年表

chronology

742 年以前

· 742 年以前的历史为空白期，真相有待被发掘。

743 年

· 人类历史最早有记载的一年，巨人的出现令一大半人类灭绝，幸存的人类筑起高墙，生活到了墙内的世界。

745 年

· 玛利亚、罗塞和席纳三座城墙构筑完成。

770-780 年代

· 巨人信奉者突然打开希干希纳区的城门，被放进来的巨人们对该区造成了极大的破坏。

· 袁克洛诞生。

· 赫尔费与安海尔证实了巨人可以被杀死。

830 年

· 城镇上疫病流行，大批居民因此死去。

· 格里沙·耶格尔医生带着抗体出现，拯救了很多人的生命，疫病很快平息。

833 年

· 莱纳、贝特霍尔德、尤弥尔出生。

834 年

· 阿尼、马可、萨莎降生。

835 年

· 艾伦、三笠、阿明、让、康尼、赫里斯塔诞生。

844 年

· 三笠的双亲被杀，开始与耶格尔家一同生活。

845 年

· 玛利亚之墙南端突出的瓮城希干希纳区出现了超大型巨人，城墙被击破，巨人再度侵入希干希纳区，居民向罗塞之墙内迁徙避难。

· 巨人的入侵造成艾伦的母亲死亡，父亲则行踪不明。艾伦、三笠和阿明被送到罗塞墙内的开荒地避难。

846 年

· 夺回领土的作战失败，人类放弃罗塞之墙以外的土地，丧失了 1/3 的疆域和两成人口。从玛利亚之墙来的难民多数因充当炮灰而战死。

847 年

· 第 104 期训练兵团组建，艾伦、三笠和阿明离开开荒地到罗塞之墙南部参军。

850 年

· 第 104 期训练兵团全部训练科目完成，就地解散。

· 罗塞之墙南部瓮城特洛斯特区再度出现超大型巨人的身影，城门再遭破坏，第 104 期的毕业生们跟随驻扎兵团一同投入到抗击巨人入侵的作战中。

· 艾伦首次巨人化，从巨人们手中拯救了

诸神之祖布利。布利的后代包尔与女巨人结合生下天神奥丁等人。霜之巨人后来与诸神发生争执被诸神所杀，奥丁利用尤弥尔的身躯制作成了天空、大地、海洋、山脉和树林，尤弥尔腐尸上生出的蛆则变成了精灵和侏儒。巨人族战败后其幸存者尤弥尔的孙子贝格尔米尔和妻子逃到了一片巨大的森林约顿海姆居住，在这里繁衍生息，约顿海姆森林便成为了巨人之国。除了霜巨人一族以外，北欧神话中还有来自于火之国的火巨人，样貌丑陋的山巨人，以及在芬兰中的民族史诗中出现的水巨人。由于在奥丁的指引下众神创造了人类，而巨人是一直与神族对抗的邪恶化身，人类与巨人理论上应该是敌对关系，但其实北欧神话中并没有直接出现巨人捕食人类的描述，倒是记载了有一种洞穴巨人有时候会吃掉误闯洞窟的人类，这类巨人白天不外出活动，因为被太阳照射后会变成石头，后来这种吃人的洞穴巨人就演化成了西方很多奇幻作品里都会出现的食人魔。

自幼喜欢巨人传说，并广泛阅读各种神话故事的谏山创对北欧神话的推崇程度要高于其他的神话故事，不过他对北欧神话的了解并不透彻，据其本人透漏大概只知晓三成左右，因此在『进击的巨人』中没有过分进行卖弄，只借鉴了巨人始祖尤弥尔这个名字，用在 104 期训练生中的一个女性角色身上，尤弥尔在一开始刻意有所保留并未发挥出全部实力，也不是 104 期毕业生的 TOP10 成员，不过漫画后来会有专门的章节描写尤弥尔与赫里斯塔的故事，也算没有亏待这个颇有渊源的名字。

隔居英伦三岛的凯尔特人也有自己特有的神话体系，不过历史上凯尔特人多次受到罗马帝国和北欧维京人的入侵，文化层面上的独立性受到了较大影响。凯尔特人信奉德鲁伊教，相信自然之力，认为山川森林湖泊中的生物皆有灵性，凯尔特人神话中对精灵的描写较多，也是广为人知的一部分知识，对巨人的描写则要少一些，主要是来自海上的的弗莫尔巨人族。弗莫尔人其实是在现实中入侵爱尔兰岛的维京人，因身材高大被丑化为残暴的巨人，与英伦三岛上的土著神族进行作战最终战败。弗莫尔人后来出现了一些分支，如佛尔巨人、科摩兰巨人等，相传后者曾与亚瑟王及圆桌骑士为敌，英国的巨石阵遗迹也由他们所建。不过这就不在本文的讨论范围内了。

中国和日本的神话中也有关于巨人的描写。我国神话中最著名的两大巨人莫过于开天辟地的盘古和追日的夸父。日本神话中则有大太郎、酒吞童子等体型庞大的妖怪。对东方文化并不太感冒的谏山创也没有加以借鉴。



イラスト:佐藤友生

简单总结各国神话中的巨人及其背后的巨人文化会发现，在大部分神话中巨人都充当着最初的造物主的角色，这源自先人对大自然的敬畏之情，认为一望无垠的大地、天空和海洋必须由身躯庞大的巨人才能创造。巨人既是天地万物的创造者，也间接成为人类的祖先，正是出于这点共识，神话中的巨人才往往和神明一样都具有人形，而非野兽和怪物的形象。如果站在这个角度上思考的话，『进击的巨人』中巨人和人类的关系就很值得玩味了。









几乎就要沦陷的特洛斯特区，并且在回援的调查兵团的协同作战下肃清了进到罗塞之墙内的巨人。人类在付出巨大代价后取得了对抗巨人的战争史上第一次完全的胜利。

· 艾伦被提交特别军事法庭审判，后被吸纳入调查兵团。

· 调查兵团第 57 次墙外调查行动在付出了惨重代价后宣告失败，因作战不利艾伦被送交宪兵团关押。

· 艾尔文团长指挥一部分调查兵团队员试图对新发现的女巨人进行抓捕但终告失败。阿明从第 57 次墙外调查行动中获得的情报里分析出女巨人的真面目是席纳之墙宪兵团所属的阿尼·利昂纳德，调查兵团重新制定作战计划，成功捕获女巨人。

· 兽之巨人率领大批巨人入侵罗塞之墙内部，调查兵团与巨人们在厄特加尔古城死战。尤弥尔首次巨人化，并在及时赶到的调查兵团援军的帮助下击退了兽之巨人。

· 原 104 期训练兵团毕业生，现调查兵团成员的莱纳·布朗和贝特霍尔德·胡佛抵达罗塞之墙后向艾伦公开了两人分别就是铠之巨人和超大型巨人的真相，在一番激战后掳走了艾伦和尤弥尔。

这份年表是结合小说版『进击的巨人 Before the fall』的剧情做成的，小说版的出现弥补了很多谏山创设定上的漏洞，作为一个崇尚格斗技的动作类漫画家，设定从来就不是他的强项，一些衍生作品于是也就起到了补完世界观的作用。但衍生作品很识时务的并未触及作品的核心问题，而是留待漫画自行揭晓。从这份年表中，最大的矛盾莫过于在毫无还手之力的情况下，人类是如何在短短一两年间建起三道高墙的，墙的秘密将是漫画之后着重探讨的一个话题。至于人类与巨人之间自由变化的途径则是有待揭晓的另一大谜题。有一些疑点被埋在了年表之中，大家可以自行体会。

▲布洛克·莱斯纳

▲冈见勇信

可以被公开的另一些知识

Other knowledge can be published

『进击的巨人』中有一些东鳞西爪的豆知识，虽然在漫画和动画中未必会一一公开，不过笔者认为公布出来或许会加深各位对这部作品的认识。

·创作团队·

包括谏山创在内是一个五人的创作团队，有两名漫画助手，另外作家小太刀右京和学者三轮清宗提供了巨人和道具设定方面的协助。

·巨人的原型·

剧中几个重要的巨人角色都有设定原型。超大型巨人是根据剥掉外皮以后的人体标本设计的。铠之巨人的形象根据三届 WWE（世界摔跤娱乐）冠军布洛克·莱斯纳设计。艾伦巨人化后的形象来自于日本中量级拳手冈见勇信，打斗方式则借鉴自日本格斗家西浦聪生。谏山创有订阅格斗杂志的习惯，角色灵感来自于格斗家其实并不奇怪。

·艾伦·耶格尔·

耶格尔这个姓氏是用德语单词 Jäger，意思是猎人。在动画的 OP 曲『红莲的弓矢』第一句里就有用德语写的“他们是猎物，我们是猎人”的歌词，猎人指的就是艾伦。

·皮克西斯司令·

南部领土最高司令官皮克西斯的外貌设定参照了旧日本帝国陆军大将秋山好古。秋山好古就是前文中提到的『坂上之云』里的主人公之一。秋山兄弟俩上京后选择了不同的道路，哥哥秋山好古进入陆军士官学校，后成为日本现代骑兵之父，在日俄战争中指挥骑兵秋山支队大破俄军。弟弟秋山真之入海军兵学校，在日俄战争中搭乘联合舰队旗舰“三笠”号作战，是东乡平八郎的得力战将，后官至海军中将。谏山创使用秋山好古的形象完全是出于对他的崇拜，不想却引来诸多非议。



▲秋山好古

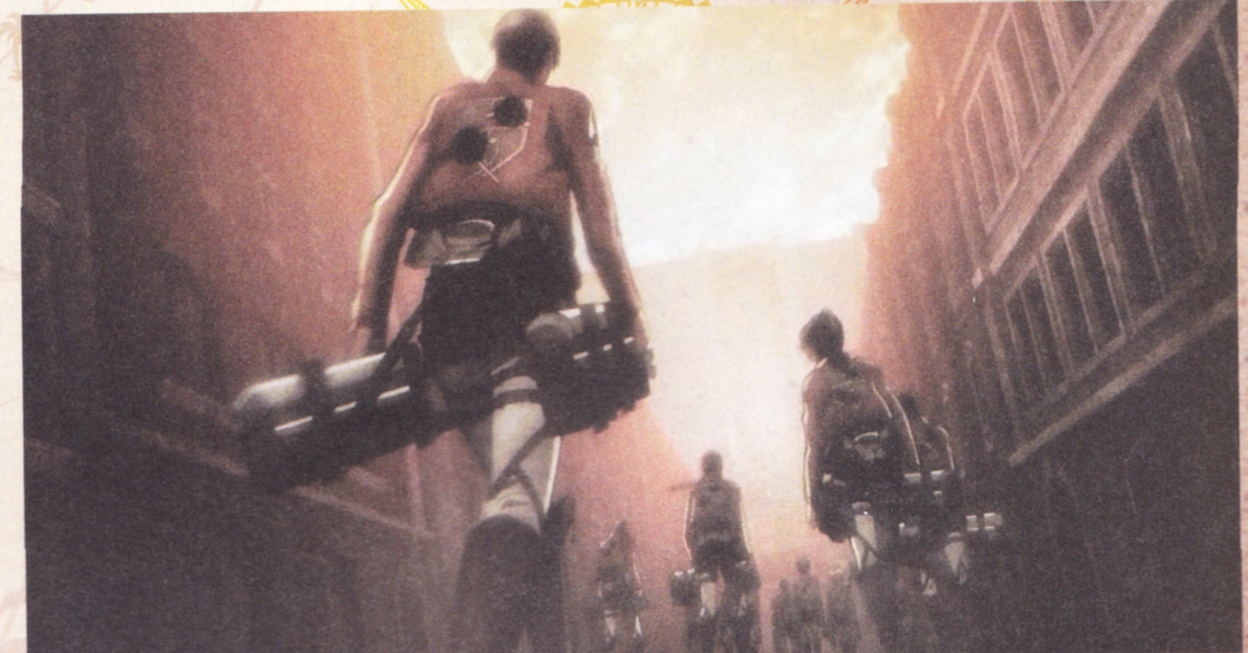


·巨人信奉者·

与绝大部分视巨人为天敌者有着格格不入的信仰的一小撮人类，崇拜巨人，认为只有打开城门接纳巨人才能获得“真正的自由”。由此引发了希干希纳区的第一次危机。出处是小说版『进击的巨人 Before the fall』，此后教会加强了对人们的精神控制，希干希纳事件以后的二十年里没有再出现巨人信奉者引发的骚动。

·巨人吃人的设定·

在巨人为何吃人的这个设定上虽然谏山创一直卖着关子，但其实一开始是存在漏洞的。后来在阅读了漫画后，点心研究家福田里香提出了食物“三原则”，认为好人享受美味、恶人糟践食物、不辨善恶的人什么都不吃。巨人作为恶的化身进食只是为了糟践食物。谏山创后来接受了这个理论，并在漫画中增补了关于巨人并不以吃人维持生命的设定。



·黑金竹·

出自小说『进击的巨人 Before the fall』，漫画本篇中没有介绍过的一种神奇植物，只生长在特定的山区，外观看上去为银白色，硬度可与金属相提并论。是制造立体机动装置不可或缺的原材料之一，立体机动装置射出的锚头就是黑金竹制作的，竹叶溶解后叶脉被纤维化，然后搓成一整条锚索，竹竿的空心部分则被用来制造压缩气瓶。

·冰爆石·

也是漫画本篇中没有提到的一种矿物。产自工场都市地下的熔岩湖，外表看上去像固体的冰，但实际上是气体经冷冻压缩以后的产物，在常温下能膨胀至原体积的200倍，所以很适合用作为压缩气瓶里储存的原料。

黑金竹和冰爆石，加上漫画里已经公开过的特制刀刃、酵母和调查兵团专用马匹，填补了世界观设定上的一些漏洞，经常看到的网友提到的诸如为什么马跑得比巨人快、补给点粮食储存的难点、立体机动装置推进力及压缩气体储量等问题基本上已经在设定层面上得到解答了。

・特别篇・

漫画迄今为止发表过两个特别篇，『利维尔兵长』和『伊尔泽的笔记』分别随漫画单行本第 3 和第 5 卷发售。其中有关利维尔兵长的章节已经在动画中播出了。伊尔泽的章节则打算用 OAD 的方式随漫画第 11 卷单行本捆绑销售。

・幻之第 0 话・

随同动画 BD 第一卷一同发售的所谓漫画第 0 卷其实并不是很多猜测中的漫画“前传”，而是谏山创在 2006 年『少年 MAGAZINE』的 MGP 大赛上荣膺佳作赏的那部参赛作品『进击的巨人』，这是最原始版本的单话完结的『进击的巨人』，与后来的连载版不尽相同，但也不会有太大的差异。



イラスト：押見修造（『惡の華』）

進擊的巨人 1
Before the fall
原作／諫山 創
作者／涼風 涼
插畫／THORES柴本

・『进击的巨人』与『恶之华』・

两部风格迥异的漫画实际上出自同一部漫画杂志『别册少年 MAGAZINE』，而且都是创刊时的首发连载，又在同一档期里动画化，可以说是惊人的缘分。两位作者谏山创和押见修造不仅交情不错，长得也挺像。动画第一话的 ED 插画就出自押见之手。

・『进击的巨人 Before the fall』・

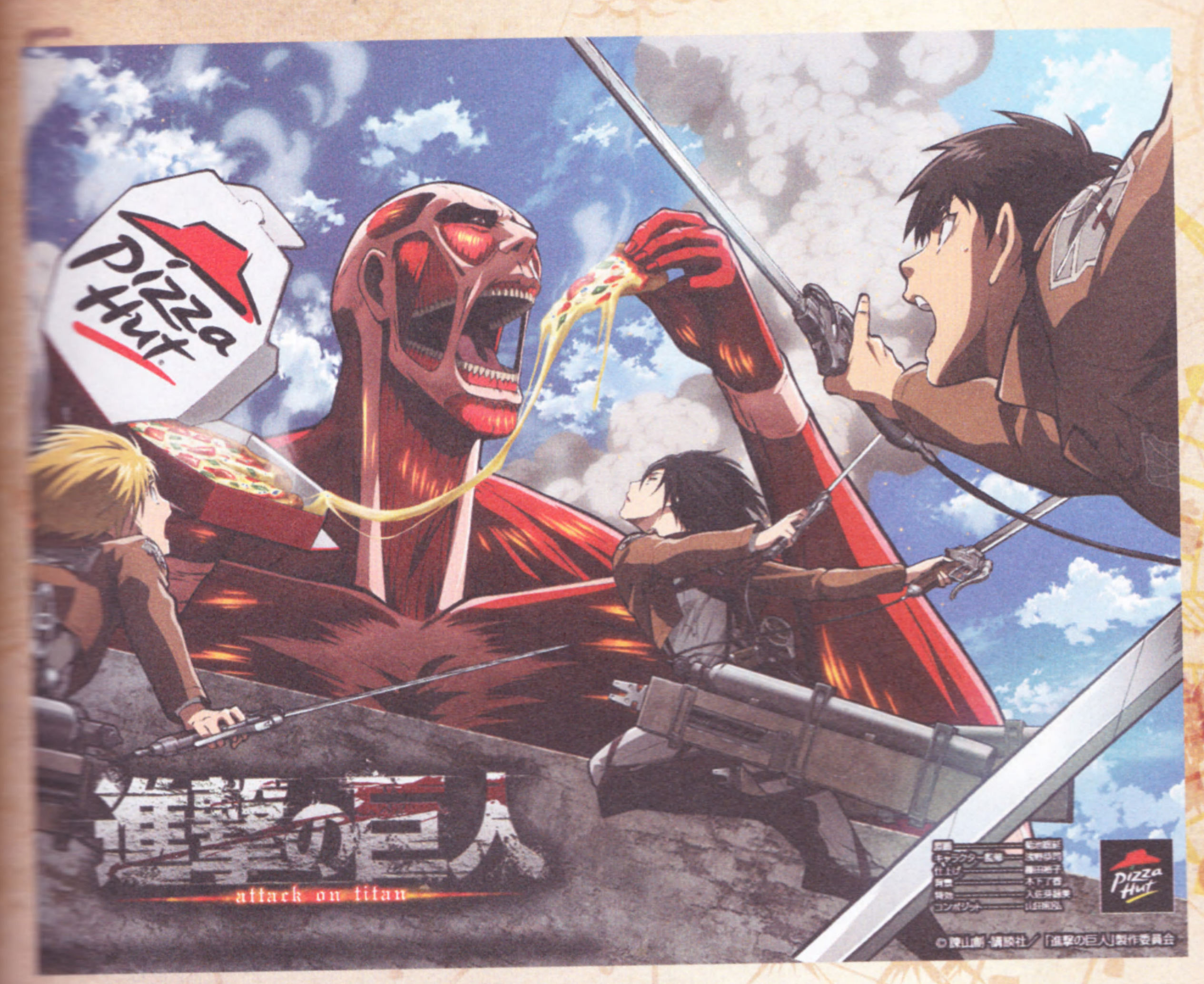
小说『进击的巨人 Before the fall』连载于 2011 年 –2012 年间，共三卷，作者是凉风凉，为小说执笔插画的是因一部『圣魔之血』而广为人知的 THORES 柴本。小说是剧情独立于原作的前传故事，第一卷主人公为希干希纳区一所工房的职人安海尔，他发明了现在士兵们广泛使用的立体机动装置，并与后来成为击杀巨人的英雄调查兵团团长赫尔费一同验证了杀死巨人的可行性。小说第 2 和第 3 卷的主人公换成了有着“巨人之子”之称的少年裘克洛，他实践了安海尔发明的立体机动装置，是第一个亲手杀死巨人的人类。

・『进击！巨人中学』・

『别册少年 MAGAZINE』2012 年 5 月号上开始连载的外传搞笑漫画，作者是中川沙树。其灵感来源于漫画家　瓶勉的代表作『BLAME!』的外传作品『BLAME 学园！』，式瓶勉是谏山创崇拜的漫画家之一，据说其潦草的画风模仿自前者……（笑）

・『进击的巨人 – 反击之翼 – 』・

动画片头中每话都会打出的这个广告是在社交网站 GREE 上运营的一个社交游戏，现在几乎每一款热门新番动画都有推出相应的社交游戏。





▲搞笑漫画『进击中学』

◀动画开播后与日本必胜客的联合宣传

顺水推舟的动画版

Naturalchance for the anime

最后来简单聊聊已经成为热门话题的动画版。『进击的巨人』自漫画版大卖百万册以后动画化的呼声一直很高，尤其东宝率先宣布真人电影化后，所有人都感觉动画化的脚步已经临近了。之所以在那以后又等待了一年多完全是为了等待漫画的进度发展到足够拍摄一部半年番并为续作留有一定余地，毕竟谁都不想为这部人气力作随随便便套上一个原创结局了事，原本动画大获成功的其中一个原因就是谏山创曾说过动画的还原度之高令他感到惊讶，还原度也确实是一个很好的卖点。本次拿到漫画改编权的是一家观众们都很陌生的新动画公司WIT STUDIO。

WIT 社在 2012 年 6 月刚刚从经营状况不佳的 Production I.G 独立出来，拿到的第一部作品就是被给予厚望的『进击的巨人』，让人大呼看不懂。事实上现在老牌动画公司的没落与新兴动画公司的一鸣惊人已经形成了鲜明的反差，由此可见日本动画业正在经历一轮新的变革。并非白手起家的 WIT 社在制作中得到了母公司 P.I.G 的大力支持，尤其是在其强项 3DCGI 技术上，P.I.G 自 TV 版『攻壳机动队』时起就已经积累下了相当雄厚的 3D 技术和极好的口碑，这次动画版着力打造的重点就是利用炫目的 3D 技术来表现原作漫画中因为技术所限无法完美刻画的利用立体机动装置在半空中上下翻飞的令人眼花缭乱的战斗场景，WIT 这次毫不吝啬地把这些重头戏直接放进 OP 动画中就足可见其信心之强。WIT 社技术力虽强，但毕竟底蕴不足，所以这次特别从 MADHOUSE 请来了风格独特、极受年轻观众欢迎的业界新锐荒木哲郎来担任监督，另启用了特摄剧经营丰富的小林靖子来执笔动画的系列构成，可以说相当具有针对性。不过与编导两位好手相比，这次动画版 STAFF 的主要风头其实是被负责音乐创作的两位年轻音乐人抢走了。动画 OP 曲出自深受乐迷喜爱的 Sound Horizon 的灵魂人物 Revo，国王这回是第一次给当季新番动画谱写主题曲，曲子本身虽然略显平淡但反响一如既往的火爆。另一位焦点人物是为动画制作配乐的泽野弘之，相貌堂堂的泽野老师此前凭借『高达独角兽』、『青之除魔师』、『罪恶王冠』等作里的优异发挥博得了满堂彩，以激昂乐风见长的泽野被认是本作配乐的不二人选。



预定播出 26 话的动画版将在 9 月底完结，根据动画在这个“圣四月”中人气一边倒的表现，再结合利维尔兵长登场后腐女们的暴走，可以想像本作将会在 C84 上掀起势不可挡的滔天巨浪，今年想必笔者还有很多机会再来写这部作品。▲



春末夏初的音乐大典

——M3-31与例大祭10同人音乐精选推荐

■责编/如月千华、东方神奈控 ■美编/迷梦

今年四月底和五月底分别是日本两大同人祭 M3 和例大祭举办的日子。同人音乐爱好者们不知道有没有大饱耳福？由于间隔很紧，我们将两次 EVENT 并在一起，分别请来两位各有所长的同好来为大家献上精选的音乐大餐。

M3-31 扫雷

■文 / 鬼千鹤

漫长的冬季与寒冷终于随着 5 月的到来彻底退去，终于可以卸下厚重的冬装外套换上轻巧的连衣裙来迎接 M3-31 的到来。在这个寒冷的冬季，笔者万幸地在 11 区找到了人生第一份工作，也因此有了更多时间和机会能够留在这里跑场，买自己喜欢的 CD。虽然辛苦也是欣慰的。

在 M3 还未开始之前就已经连续爆出四则惊人消息：1.NICO 歌手兼作曲人星见苍人猥亵未成年少女（……）2. 社团 Lotus root Orchestra 的歌姬悠花永远退出同人界，并表示身心健康不用担心。在发布退出同人界的消息之后许多天，悠花突然宣布自己结婚了，想必隐退就是因此吧。因为幸福美满的事离开，总比因为遇到麻烦心灰意冷好得多，衷心祝福她能够跟自己心爱的人幸福地生活下去。3. 社团 alieson 暂停活动，再开时间完全是未知数。这些事已经为同人音乐爱好者带来了不大不小的打击，不过接下来的第四则还算是可喜的消息：人气歌姬中惠光城正式成为声优，今后大家也有望在动画里听到她百变的声线。



ABSOLUTE CASTAWAY
たれたれ☆たれらいふ

也许是为了迎接这一事业上的大转变，ABSOLUTE CASTAWAY 破天荒地发售了一张萌到掉渣略带商业性质的 CD。CD 的主人公是一只名为たれ（tare）的外星生物，傻乎乎的脸上挂着几乎不变的 (*-A-*) 表情让人萌出鼻血，声线懒洋洋的十分可爱，正适合五月病散发的季节。当然，赋予它声音的必然是中惠姐姐，而且中惠在一首曲子里同时展现了少女，女王和一只萌宠物三种声线。主打歌跳跃的旋律像在蹦床上不停用力起跳一般，一下一下地将心情推向高潮，可爱的たれ酱将日常生活带来的忧郁一扫而光。最难得的是，这首曲子里充满了和风元素，中惠姐姐在展现自己少为人知的萌风格的同时，也未忘记将老粉丝所钟爱的和风再来表达。三味线的弹奏音装饰了萌曲，使它更加与众不同，充满新鲜感。

幼蚕文库
花の巣箱



沉静了少许时日的幼蚕文库终于在这次 M3 再次出现，发布了新碟『花の巣箱』。和以往作品一样，无论是封面插画还是歌曲名都自然而然地散发着淡淡的昭和风情。歌姬浮森以其特有的纤细古怪的萝莉音，诠释着只属于自己的世界。

『篭城日記』从优美的手风琴音奏起的华尔兹开始，一个堆满糖果和花束、色彩斑斓的小小房间跃入眼帘。这个精心装饰打造出来的城堡却是束缚恋心的牢笼，这一不和谐的杂音一直穿插点缀着乐曲。『綱の上の喜劇』十分诙谐有趣，却还是有一些诡异，浮森曾坦言大概因为自己不善社交、稍显自卑，所以将自己的不满和寂寞写进歌中，难怪她作品中的童话世界常常充满着古怪离奇的影子吧。不过由铃叶助阵的终曲『初恋华尔兹』却非常浪漫，浮森甜美的声音跟这样的氛围实在很相配，身边轻轻落下的闪着淡淡光芒的星屑，都被染上了金平糖的甜香。

Queen of wand
Child Ghost Hour

跟浮森有着同样甜美声线的大美人睦鬼，在 C83 出完预告碟之后非常准时地推出了新碟『Child Ghost Hour』。同 C82 一样是しきみ画的封面，略带诡异的华丽风格就是 Queen of wand 一向的风格。不过专辑开头的两首却是温馨的曲子。tr1 是不折不扣如圣母一样光芒普照大地的洁白旋律，高潮部分略似进行曲的调子，tr2 虽然更加温柔还配合了钢琴的演奏，却有些灰色的黯淡藏于其中。如果有听过 C83 那张预告碟的话，一定对 tr3 的『堕天ソリスト（黙示録 ver.）』不会陌生，这就是当时收录在里头的第一曲。就算是旧歌，小狐丸也很用心地重新编曲过，让它变得更像舞曲，更加扭曲得热闹非凡。tr4 空灵到仿佛已伸出浩瀚遥远的银河，被浪漫却又深邃的悲伤之音包裹，无法自拔。tr5 则是笔者在这张专辑里最喜欢最想推荐的一首曲子，潇洒帅气的黑暗旋律，与劲爆的节奏一起甩动狂舞。“我与你就像船一样，如果靠近就会互相撞击沉默”，少女倔强坚定的声音愤恨地诉说着自己和对方的现状，但我却丝毫感觉不到她是真心讨厌这个人，是傲娇，还是相遇不逢时性格不和，才让她不断地



重复着“大嫌い”呢？还未让人多想，歌曲就急转直下地跃入了钢琴的疾走，跳上了最后一个音符的甲板结束。tr6 看歌名就已让人心生害怕，『3LDK 的鬼屋』（笔者现在正住在一间 1K 的日光灯坏掉的房间里写着这篇文章），究竟是何等诡异之地？蜘蛛横爬，幽灵奸笑，黑猫凄厉地叫着。曲子的风格非常适合万圣节，睦鬼再次发挥了自己妖娆跳跃的声线，如黑洞般召唤着待宰羊羔的光临。两首终曲也都不是能够让人明亮起来的旋律，虽然 tr7 的钢琴曲有一定治愈效果，但一半的演奏都让人有些畏惧，tr8 更是接近 tr6 那样的气氛，尽管并不那么快，却一字一句地拖长声调，张大黑暗的血盆大口将一切都吞食，咀嚼殆尽。

stellatram - Hymmnos Chronicle ～世界を最も愛した少女たちの詩～



『魔塔大陆』这个名字想必有不少人知道。虽然魔塔是游戏，但有不少人都说，歌才是魔塔的本体。为魔塔献唱的歌姬有志方，霜月，茶太，片雾，KOKIA，上野洋子等等；作曲人有土屋晓、MANYO、HIR、伊藤贤治、伊藤真澄、弘田佳孝等。想要给魔塔的音乐做同人，面对这么多知名歌手与作曲家，可想而知这是一堵多么高多么难翻越的山，而同人团 stellatram 就挑战了一番，推出了一张非常棒的魔塔音乐同人碟。全碟的风格十分治愈圣洁，来自异国的吟唱惊艳了每个听众，多重录音复杂而不混乱。当然，歌姬的唱功跟志方，霜月这样的大神相比还是有些水平不及，但她们的歌声高亢而不刺耳，听着很舒服。许多曲子明显地参考了原作，风格的模仿与拿捏都相当不错，可以说是完全继承了魔塔的 DNA，而且在 10 个月能有这样的完成度，实在是不得了。

另外，这张专辑的官网上补全了每一首歌的“詩の想い”，也就是蕴藏在每首歌当中的故事，如果有兴趣不妨去看一看，这样对理解每首歌的思想都很有帮助。

Eclipseed La Blessure ～捧ぐ華脣～



星鱼有香和【S】组成 Eclipseed 也快要满一年了，如今终于迎来了他们的第一张专辑『La Blessure ～捧ぐ華脣～』。从 C82 开始就一直是单曲形式的片段故事终于连成一线。女主角剑士塞西莉娅和男主角佣兵阿德鲁于之前的单曲中已经登场过，在正式的专辑故事中，女骑士梅露维娜和枪士奥卡斯托也一同登场，四位好友总算齐集一堂。为了打倒魔女的塞西莉娅在酒馆与佣兵阿德鲁相遇 -- 一个失去三岁之前所有记忆的豪爽少年，在同塞西莉娅旅行的途中逐渐了解到自己隐藏的过去。女骑士梅露维娜作为王都最强的女骑士，却又是魔女的侄女，觉得自己是一个被诅咒的存在，这样的她也很痛苦的吧。枪士奥卡斯托是一个无口却非常认真的性格的角色，虽然他看上去并不年老，不如说还很年轻，但听着歌曲总是有挥之不去的沧桑感和悲怆。

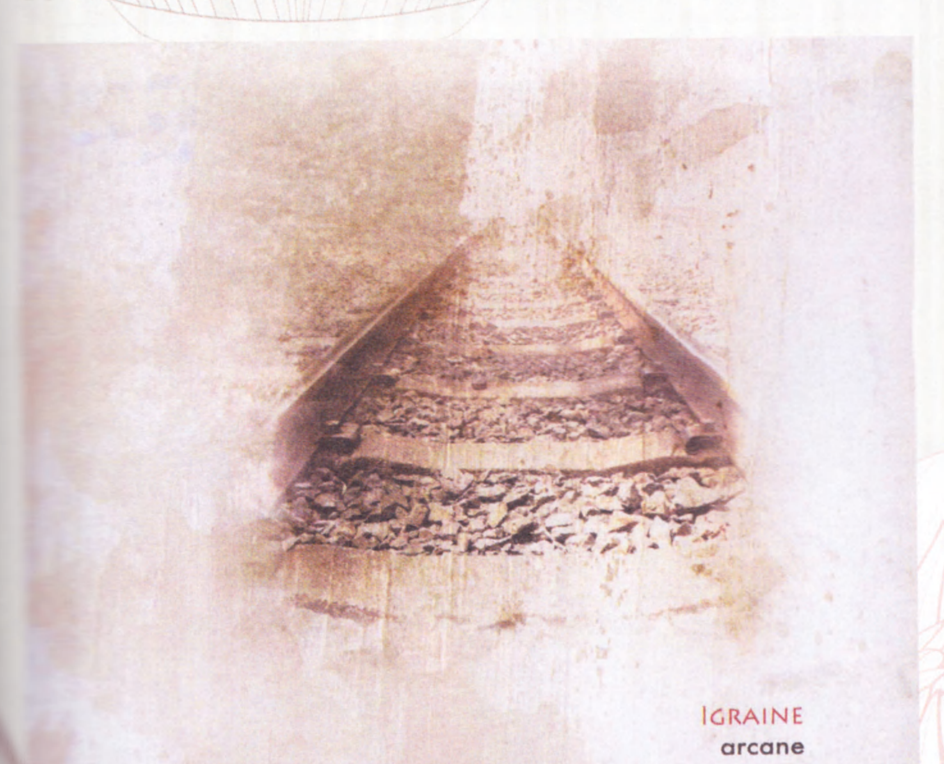
毕竟是一个战争与战士们的物语，曲风必然多是星鱼式的悲壮，大气的战斗风居多，不是肆意虐杀，而是经历沧桑的每一个人内心的声音。专辑中有一半的歌是每个人的角色歌，推动着整个故事的进展，但真正的情节还是要去官网等小说的更新，在这张 CD 中我们是无法了解到的。很大可能最终塞西莉娅会牺牲，想到这点笔者不禁感到很难过。

しちごさん。夜を灯すランジェ

在这次 M3 上，霜月意外地跟 manyo 分开，以しちごさん。的名义发表了新单曲『夜を灯すランジェ』,而 manyo 则另请新人歌姬 LIZ 合作，继续以 arcane 的名字推出了专辑『Igraine』。

似乎有段时间没有见到しちごさん。的活跃，所以对新作非常期待。

一开始听并未让我对这两首新曲有什么特别印象，但后来冷静下来仔细品味并阅读歌词，才发觉竟然如此动人。一位名为ランジェ的少年机器人，被制作出来以后就一直被自己的主人关在家里。“为了不弄脏你美丽的身体,你绝对不可以出门哦。”主人这样吩咐着。他就这样一直等啊，等啊，日复一日，也没有等到房门再次打开过。无法忍耐的他打开门去寻找自己日思夜想的主人，独自一人忍受着混着砂土的黄雨前进，只是为了再听到主人的声音。最终，他的身体生锈，无法动弹，走到了没有生命的生命的尽头，却还挣扎着，不想失去这些记忆，渴望主人能够轻抚他已经生锈的脑袋。“对不起，我始终没有做一个好孩子”。一首平淡，高潮突然涌出无数悲伤的曲子，一首伴随着指针前进的声音，平淡却演唱着令人揪心歌词的曲子交织在一起，让我我心里十分难受却又哭不出来。只能默默地感叹着这位非人类少年的悲哀，以及不幸。



うたのは 冥境アナムネーシス

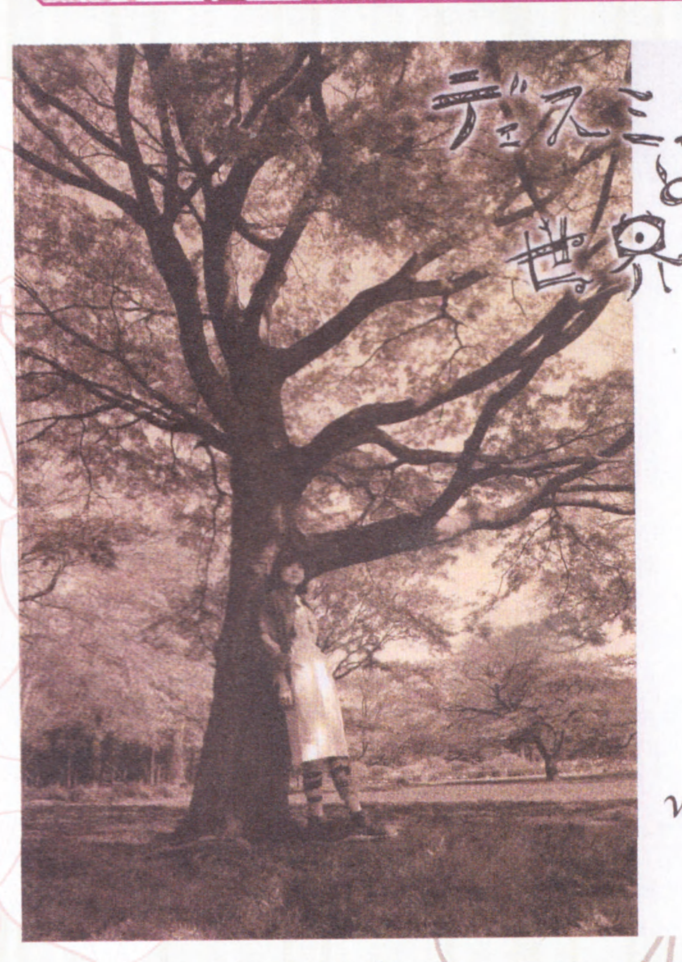
由小鸟游担任歌姬的同人团うたのは，对于同音爱好者来说绝对是一大不可不关注的社团。虽然以前笔者多多少少听过一点小鸟游的曲子，但总因为一些原因并没能觉得特别喜欢。一向以民族风为主的うたのは是次破天荒，在本作中大部分都是幻想风 / 西洋风，而民族曲仅有结尾的一曲，却让我非常喜欢。

以干劲十足，向着困难挑战的宣言打响了第一曲之后，是整张最出色的一曲『冥界戯曲 4～千歳闇闇闇現～』。看歌名便能够猜到，这是满载黑暗曲调的戏曲，是冥界的妖邪鬼怪冷漠刺耳地笑着与人玩乐的乐园。不紧不慢富有诡异调戏感的节奏，突然就变得紧张狂奔起来，急转直下而去。小鸟游与凪佳二一同演绎了非常诙谐的一曲。tr3 和 tr5 都温柔到让人沉醉，静静地闭眼享受着幸福与悠闲的心情，偶尔因歌曲变得深情而揪心，导致夹在其中的 tr4 太过奔放电子，有些不太习惯。第六曲『真の意味する帰趨』，用人内心最害怕的空虚，空洞和沧桑的感情狠狠地刺入了心中，这并不是一首可怕的歌，但犹如血战过后残尸遍野的苍茫，



一点一点地吞噬着名为快乐的情感。上文提到的唯一一曲民族风歌曲，像是要治愈世间所有的悲伤而舞的华尔兹，带着点点闪星旋转，将内心的祈愿都随风散去，滋润大地。

windy・way デェスミニケスと世界の唄





笔者非常喜欢的民族风团 windy•way 在至今一年中销声匿迹，都到了让人担心的程度，此次 M3 突然爆出有新碟发售，令人兴奋不已。水准还是一如既往地让人放心，听着非常悦耳。tr1 由清新朴实的旋律开头，像精灵在指挥着风的吹向，高潮部分与志方的『謳う丘』十分相似，却是悠扬而非灰茫的悠扬吹奏乐。tr2 也一样是吹奏乐，但演奏的是平静宁和的日常异国小镇生活，在阳光与月光的照耀，守护下，一切都如止水般安详。tr3 突然变得紧张快速起来，仿佛有许多法师手持紫水晶在快速

念咒。以独特的方式在祷告什么。tr4 本是非常清淡、与世无争的小家碧玉般的旋律，到高潮之时一改风格高歌起来，如一位稚气少女放开自我的转变。tr5 为纯乐和造语合奏的朴实歌曲，深处满山青草的小丘之上，伴随风一同远望宁静的小镇，那位指导风前进的精灵，将指挥棒挥向苍穹指向远方，风便跟随他的动作而去，翱翔于美丽的景色下。

葉月ゆら
ヴァルプルギスの夜の夢



最后笔者非常隆重地介绍两张压轴 CD-- 首先是本次 M3 最爱的『ヴァルプルギスの夜の夢』，由我最喜欢的歌姬葉月ゆら演唱。上次与甲斐ユウ和上月幻夜合作的预告篇童话风 CD『夢、麗しく闇を奏でる』完美地谢幕后，这次她又再次与这两人携手创作了新的哥特童话乐集，优秀程度可以说是她目前与两人合作的一个巅峰，不知道今后是否还会有更加优秀的作品可以超越之。在作曲上果然还是甲斐ユウ更胜一筹吧，这次最喜欢的三首歌——tr2,5,6 都是她作曲。

——这是一个瓦尔普吉斯之夜时分的故事
——这是一个妖精与群魔狂舞的故事

将 CD 放入电脑播放的瞬间，由钢琴所奏响的悲伤如遍布房间的浓雾一般呼地迎面扑来，还未镇定之时，便先由听觉感受到门的内侧，一位黑暗中的少女在轻轻吟唱。她让钢琴声响起，随而走向镶满高贵花边的窗前，面对着巨大的满月，张开了红色的双唇，幽幽的吟唱般地让今夜瞬间变成了狂暴的瓦尔普吉斯之夜。她冷艳的脸孔，在月光下变得苍白，远处响起了悠扬却使人揪心的笛音，屋外的妖精们随着激奏的旋律狂欢。第三曲『螺旋の呪文』描述了一个似乎带着被虐属性的女孩，喜欢上夜之住人的她迫切地想要跟那个人定下契约束缚住自己，让人费解却又不是完全不能体会这种心情。于中速的普通节奏下，她诉说着自己的渴望，纵横交错的钢琴声如她内心中的纠结一般。第四曲『Dark Fairy Tail』虽说是一个黑暗的童话，旋律却很浪漫令人憧憬，像是将闪闪发亮的星屑紧握在手中祈祷。只是夜晚的黑色童话并无幸福可言，一切美好之物不过是虚幻，最终都埋进了寒冷冻结的冰川荆棘之中。

第五曲『禁忌の羽音と荊棘の冠』是全专辑呼声最高的一曲，也是这张专辑主题的点睛。少女逃进了一个四处都是小小魔物的世界，在禁断的森林深处听见了它们恶魔般的召唤，想要展翅飞翔却只见一地散落的金色羽毛，连声音和祈愿也无法传递。在帅气绕口的诙谐旋律与歌词中，叶月以叙事人的角度富有感情却又平静地，像是嘲笑，又像是为这个女孩可悲地献唱。在引起骚动的瓦尔普吉斯之夜，小小的光芒成群纺织了荆棘的王冠，若代替难忍的疼痛，在头上发出光芒，夜色也会更浓郁吧。

第六曲是与第五曲完全不同风格的一首，它散发着死亡香气的美绝对不亚于第五曲。Thanatos——他是希腊神话中的死神塔纳托斯，收去人类的性命的可怕存在。在叶月与甲斐一清唱一磅礴的造语合唱之下，这曲死亡之歌拉开了它的序幕。在宁静的灰白天空下，恶意逐渐蔓延，"上吊的尸体摇晃着，与羽毛之音混为幻想曲"，一切一切都以无法停留的时间般奔跑的速度竞走，少女名为塔纳托斯 - 我名为塔纳托斯 - 你名为塔纳托斯……我并未深究谁才是死神，只明白从沉眠中醒来的那个人，在进行着灵魂的交易，让崩坏殆尽的样子渐变成尸。甲斐如海浪拍岩一样大气的合唱甚至比叶月给我留下了更深刻的印象，更让我看清这个残酷扭曲的世界，永无终结，只剩无力。

终曲，一样灰暗，一样无助，似乎没有中心思想，只是静静地掩盖一切睡去。

なないろらむね+
風流韻事



另外一张想要推荐的是本届最让人心仪的一张和风碟，なないろらむね+的『風流韻事』。试听的时候其实并未让我那么想要购入，可买回来之后细细品味发现自己买了真是太好了！每首歌的歌名都是单字，虽然显得非常简单却更加有特色，更加超脱凡俗，体现出这张专辑的与众不同。

『始』由多云天气下安静的庭园水池边作为开端，坐着细细地品茶，享受悠闲的午后。随即，像祭典一般热闹的鼓声和奏乐响起，通往山坡鸟居的石路上踏满了游乐的人群，在樱花纷飞的时节，到神社参拜祈愿，再在小道两边的摊位买些甜食，玩玩捞金鱼，每个人都带着兴奋的笑脸四处玩耍。

『華』专辑中第一首 vocal 曲，有着与曲名非常相配的愉快旋律，宛如凛冽盛开的大红花朵般，鲜艳绚烂。穿着红底绣上水红色大轮蔷薇花的和服，脚踏木屐的少女，手撑紫色纸伞缓缓舞蹈。

『雨』与想象中的旋律有些出入，节奏有些扭曲，像是现代都市里凄厉下着毫无情感的灰雨，随后慢慢地跟着旋律的变化，稍微带入了一些情感。后半部忽然雨过天晴，温柔带俏皮的旋律里满是浪漫和柔情，雨水也慢慢蒸发，空气变得清新可人。

『祭』全碟最富有生气的歌，比第一首始更加热闹，拨动琴弦演奏着能够让人随之拍掌跳舞的有趣旋律，节奏也十分紧凑。在这烟火齐放身着浴衣的炎热夏季，似乎要沁出汗一样，满脸通红。

『风』要笔者来说的话，这首曲似乎更该称作月黑风高。深远，幽静

又富有节奏感的音乐，在草原上冷眼旁观着世间的一切。所谓无形之物，便是要通过有形之物来观察和感受的：正如风，拂过草地，风吹草动；如寒冷，行人低头，身着大衣；如幸福，两人双手交握。作为最具生命的无形自然现象，风无沉眠之地，也无需沉睡。

『月』好一轮硕大的明月，好一抹寂寞的旋律，心怀渴望却被束缚的少女只能以优美的歌声，坐在棱角分明的古城顶楼一人独吟。黑夜静默到连那样高的城楼上的歌声与弦乐的弹奏都能听到，牵动人心，魂牵梦萦。那些思念寄托于散落的花瓣，一片一片地飞向静月。

『雪』带着六棱角的寂寞晶体，缓缓从天空中落下，浸泡在丝许忧伤的旋律中，最终跳入了深情的海洋里，为之感动落泪。这是雪之女神温柔的怀抱，是她轻轻的吻与安抚，治愈人类受伤的内心，抚平深浅不一的沟壑。

例大祭 10 扫雷

■文 /El Mirador

十年，从第一届例大祭开始到现在足足走过了十个年头。

十年，“东方 Project”起初只是一个单纯的原创同人作品系列，因其开放的再创作原则，顶替了原先称霸同人界的 KEY 系同人作品，逐渐成为了业界最大的一支力量。大展小展不计其数，加之互联网的发展，让其在世界范围内都有了相当的知名度。东方的下一个十年要走向何方，还得请诸位亲眼见证了。

在“十年”这个时间点上，有些社团总结了作品各自抛出自家的 BEST 碟，有些社团为了谋求新的发展尝试去跟别的社团搅基而出现了大量合同碟，当然还有按部就班好好出碟的家伙们存在（笑）。

在放流方面，台魔王从 C83 之后就不怎么好好干活了，无论放流频率还是数量都有了明显的下降。本次例 10 至笔者撰稿时间为止放源速度尚可，就是不知道台魔能坚持多长时间了……

那么，我们来看看例 10 的第一批精品碟吧。

凋叶棕
徒



各位可能会在微博或者 ACFUN 的匿名讨论版上看到过一张东方同人音版的 DND 九宫格图。其中凋叶棕代表的是“混乱中立”——“我怎么知道怎样写歌词才算不黑角色？这首歌应该正着放还是倒着放？该怎么放藏头诗？”

看过之前“凋叶棕”专题社团介绍的同学可能对后面两个 NETA 比较熟悉，分别是指『真実の詩』开头的“啦啦啦”倒放会变成『うつつのゆめ』的副歌、专辑『彩』的第一个字和最后一个字连起来会变成祝贺神主新婚的贺词。

那么第一个梗就是指本碟的一首曲子了，压轴的『一夜之梦』。

本曲在“古代元神”的二次编曲中绝对是 S 级别曲目。恐怕 RD 在编曲的时候就已经打算启用 3L 来唱这首曲子了。下探到男性中音区的低音，以及平和顺滑底气十足的女中音表现，加之她本身唱腔中所带有的魅惑成份，让这首主打“情色”的曲子在她的演绎下愈发煽情。

那么和“黑角色”有什么关系呢？RD 的拿手好戏是制作物语碟，这张『徒』也不例外。这次以“自由”为主题的碟子，给娘娘的“一夜之梦”安排了一个比较“黑暗”的故事——从歌词上可以看出是娘娘用自己的美色来令无数人沉迷从而达到某种目的（此处不能完全确定“目的”为何，笔者倾向的解释是“提升自己的法力”）。这个设定对各位喜欢“霍青娥”这个角色的东方众来说可能有些不好接受，所以有“抹黑角色”一说。

不过 RD 这货素来有“BE 情结”——而且听说特别喜欢 R-18G 之类的内容，在凋叶棕这里实在是温柔的多了……

不管是不是“黑”，『徒』作为一张音乐 CD 都是非常难得的精品。除去上面提及用来压轴的 3L，不管是中惠光城的倾情加盟还是“原配”めらみぽっぷ的安定发挥都保证了 VOCAL 曲目的质量上乘，无论是“同声合唱”还是传统的和风“正调”都美不胜收。多变的曲风和上佳的编曲也在本碟中得以延续，这也一直是凋叶棕的作品作为音乐碟一直高人气的首要原因。

発熱巫女～ず
Lunar Concerto



许久未见发热有新鲜血液注入了，不过这次例大祭 10 就非常罕见地引进了一位新人，而且是歌基——Ark Brown。

之所以把他提到如此靠前的位置来说，正是因为在这张碟里面他的两首曲完全压住了剩下所有人，就连从 T.V. 编曲的力度上都能看出一副官配的节奏。

『Inner Flight』的原曲是梦消失。说实在的这首 HOUSE POP 的梦消失居然被 T.V. 做得这么 HOT 实在是超乎我的意料，原曲的印象都快要消失了。比起本曲，阳花的 TR.2 简直味同嚼蜡——实际上连同上回的『Aria of Innocence』一起 T.V. 这两张里面的 ROCK POP 都写的非常一般，而舞花的 TR.6 更是水得像是用来凑数的……

Ark Brown 这小哥的声线多多少少让我想起 NICO 的 Da-little，虽然没有平井君唱功那么纯熟但是也相当有底气了。中低音域表现稳定，高音稍微有一点累但是不会特别影响听感。声音属于正常的阳光青年受音（笑），当然该骚气起来的一样同样不会手软，感觉挺到位的，属于相当耐听的类型。另一首他负责的曲『The Glitter』则是 BPM 稍微慢一些的 DISCO，英文发音点个大赞，甚至怀疑这小哥可能是旅美留学生……原曲是蠢蠢秋月，虽然感觉编曲还可以再厚实一点，不过旋律方面很好的延续上次『Moonstruck Dance』的毒性，佳作。

其他曲目里，MZC 的『Horizon』可能是风格和 Chen-U 相性不太好，感觉很一般，英语发音也是。Millie 妹子的那首氛围系倒还是一如既往。

オーライフジャパン
激写人妖録





不知道到什么时候起 O-Life Japan 的碟名越来越不能直视了。

不过まさみティー这家伙确实很厉害，本张碟中涵盖了交响、摇滚、流行、爵士、民谣等等元素，之前还出过单独的金属碟。

笔者印象中这家伙好像没做过 VOCAL 碟，从开始到现在都是一路 INST 玩下来的，这家的标志就在于那变化多端的编曲。无论是什么都能给你加，无论是什么乐器也都可以掺，但是最后碟子的整体感依然非常完美。本碟突出的就是文文的速度感。

每首都介绍太过太费时间，因为每首曲目作为它的独有风格都有可圈可点之处，各位不如亲自体验一下在一瞬间高兴的心情（ry

イオシス
ROCKIN'ON TOUHOU VOL.2

还是刚刚提到的那个东方同音版九宫格图，イオシス很明显地被摆在"混乱邪恶"上——吔我大电波啦☆！

但是很可惜，イオシス早就不是那个只会做电波的团了，抛开 M3-31 上那张『背徳のファンタスマゴリア』不谈，这张摇滚也是很好的一个例子。

ROCKIN' ON TOUHOU 系列的制作人是 void——不过不是玩 DJ 的那个。论资排辈的话他在イオシス里面算不上大，虽然一直都有在本家碟里面出现但是表现倒也并非特别显眼，偶尔还带着 96 妹子去ふぉれすとぴえろ之类的搅基团那里打打工。

他发力也是最近这 ROCKIN' ON 系列开始才有的事，VOL.1 的感觉还不是特别大，但是第二弹的质量却出人意料的强。VOCAL 方面先放一边不提，在编曲完成度上 void 的水准已经不输给玩金属的 minami 了，气势上也是。专辑的前几首曲子味道尤其浓厚。

肥皂屋厚志和 LIQU@ 两位实力派加盟 VOCAL 可谓是镇住了场子，衝動的の人这次作为外援拿了一首自家曲出来，不过质量一般……Sound CYCLONE 的しゃばだば这回仍然是以一贯的（？）老变态身份出场，曲子里面稍微带点 FUNK 味。イオシス自家的 96 妹子在 M3-31 的 PUNK IT TOUHOU 就有上佳表现，这次同样，Void 本人亲自献声的一曲東方妖々夢也尚可——至少这货唱的比 D.Watt 强……

イオシス风味的摇滚可能没肥皂屋和岸田之类的名团来的浓烈但是无疑也提供了一种新的可能，如果可以的话我希望大佬 ARM 哪天贡献一首进来……他的 PUNK ROCK 写的可不比任何一个知名摇滚团差。

岸田教团 &THE 明星ロケッツ
- surumeika-





说到摇滚也不能不提现在大红大紫的岸田……不过岸田在器材方面还真是问题不断，上次C83『ロックンロール·ラボラトリー』因为器材问题让RD贡献出来的那首『自由への讃歌』差点泡汤，导致小半年后的例10会场上RD依然在跟岸田闹别扭（笑，不过他俩实际关系确实挺铁的好像……）。

实际上在商业化之后的几张碟中，无论是刚刚提到的『摇滚实验室』也好，还是『.JP』也好，作为一个从『幻想事変』、『Electric Blue』等几张老专辑听过来的听众觉得岸田根本没下力气在写曲子……编排虽然还成，但是旋律写的太随意了实在是让人有点儿捉鸡。

还好这次看到了希望，4首新曲全部一等一地下了足份子的功夫，相信岸田的老粉丝们会很开心的。はやぴ~的杀人吉他又进化了，另外ichigo的爆发力听一次赞一次。

虽然保持疾走感是很不错，不过个人还是希望岸田什么时候能再出一首“彼岸归航”那样的抒情摇滚就好了啊……

Alstroemeria Records
DEGENERATE DANCEHALL



前面几届几乎每次AR都是最受瞩目的电音团，也是出源之后被放置最快的团。不过最近几届小黑的质量确实是有所好转，DANCEHALL系列感觉也是下了功夫的——虽然功夫下的还不到家。在Synufit Poplica*已经退出东方同音圈，归期未定专心搞商业的现在，说不定小黑还真是唯一的归宿……

本碟编号ARCD-0040，从当年against, perfect cherry blossom到现在足足40张。细细想来除了初期捧红的nomico跑路了之外像坂上なち啊mican啊这些歌姬倒也真是跟着小黑死心塌地。

在本张专辑里，笔者始终觉得小黑除了TR.1/2/9拿了正经本事出来其他都在吔翔。另外从很久很久之前小黑对坂上的人声后期处理就非常奇怪，这张闷得更加明显了，对比TR.1/2里面萌萌的人声就会发现有很大不同。

于是重点还是在大家都喜欢的外援上，这回请到了除了常客かめりあ及其亲眷歌姬タカナシリコ和Nhato之外，还有新东方的kirin小哥，以及业内大佬Kors k。

かめりあ这回贡献的新曲比上次『THE WORLD DESTINATION』中的那首毒性和攻击性都更上一层楼，无论是编曲还是音源使用都可以用“纯熟老辣”来形容。Nhato这回没有放开手去写，曲子整体气氛有些压抑，新音源也够瘆人。来自ENS的kirin这次提供的REMIX力度不是特别大，不过和碟子整体基调挺搭配。Kors k这次担当了爆小黑菊的重任，虽说曲子前半平淡无奇但是第二段副歌一过立即獠牙凸显，听完只能感叹大佬就是大佬……

ALiCE'S EMOTION
Heart of Eternity



首先在这里要恭喜REDALiCE同志喜得贵子（没错，小小红）。另外即使是在产期也不忘天天刷推特的fi-fy女士你也辛苦了。

可能是因为要赚奶粉钱（误），总之这张专辑比一直以来的AE碟都要轻口味，基本上都是甜到令人发指的HOUSE POP曲或是POPCORE。

更可怕的是这些甜水萌曲都是由这群原来天天写CORE的基佬弄出来的……小红本人不说，DJ GENKI、源屋、t+pazolite这些原先天天各种核向的老家伙们也都纷纷做起了小甜点……尤其是tpz姥爷，M3-31刚扔出一张前卫实验派头的Buggy Wonderland在这张里面就变的如此温顺实在是让人转换不过来……

除了这些人之外，外援新加了Massive New Krew，贡献了一曲萌度爆表的竹取飛翔（TR.8），总觉得以后再也无法直视这些基佬们了……

VOCAL 方面，像野宫あゆみ、yukacco（萝音出演注意）和坂上这几位老人之外，Kuroa*、mirto 这两位表现同样不俗，另外为了配合卖萌主题还请来了ななひら……

虽然成员和曲风各种"卧槽不科学"，但是论曲子质量的确都是相当高。玩的转 CORE 的家伙们做些卖萌小曲 HOUSE POP 之类还不像洒水一样简单……真是不可错过的一枚精品。

Halozy
物凄いベスト



其实这碟子用一句话就可以总结完了："三倍 ICECREEEEEEEEEEEEEAM！！！"

不知道 Halozy 的すみじゅん是着了什么邪，自家碟子每回必有物凄い系列，而且每次都是幼女ななひら，每回还必大吼"三倍 ICECREAM"。

于是这张就是把迄今为止所有的物凄い曲全部收集起来放在一张碟里外带送了三个 INST 的 BEST 盘。

从头到尾都 FULL POWER 全开，心情不爽的时候请务必把音量开大听这个。可以让你感到"神烦"程度的电波洗脑曲。

差不多一张轮下来除了"三倍 ICECREAM"之外就什么都不知道了。

最可怕的是すみじゅん居然打算把这个系列继续做下去……

Swing Of the Dead
TOHO JAZZY VOCAL I

看到情报的时候吓了一跳，那个天天玩金属和核的 UNDEAD CORPORATION 居然玩起了爵士，这没问题吗？

然后 SOD 这张碟用事实证明了：大丈夫萌大奶。パインツリー的 JAZZ 编曲一点儿都不比名团差，再加上比较新鲜的歌姬选用，如果 SOD 这个企划能继续玩下去的话，早晚也会列为名物的。

对原曲的旋律改动不是特别大，但是编曲很下力气，加上之前玩金属与核的功底，吉他和鼓也都异常带感，初听可能感觉有些直球没新鲜感不过 JAZZ 的感觉倒是全出来了。



值得一提的是 VOCAL 除了ランコ和みぃ这两位无论唱什么都不新鲜的万能姬之外，自家的两位老伙伴 IZNA 和桂琳这次也献唱爵士。IZNA 主张爆发力桂琳主张感情，与之前截然不同的风格相当惊艳，大推荐。

此外めらみぽっぷ负责了卖萌。

森羅万象
パライソ



不知道是不是错觉但是感觉 kaztora 在森罗万象里要比在 Liz Triangle 时力气下得多的多……

这张"乐园"在初听情报的时候，除了 TR.1 之外并没有给我留下太



深刻的印象。在拿到实碟之后，kaztora 的努力程度还是让我惊讶了一下。尤其是 TR.1，由『碎月』、『大江山』、『御伽の国の鬼が島』三首的混编，短短一首曲变奏数次，跟叙事曲一样有了起承转合。

其他曲目也都很好地平衡了原曲旋律与原创部份，在最大限度保留了那些大家最耳熟能详也最好听的旋律的同时也保证了编曲不落俗套。这出色的平衡性以及大众向的曲风令本张成为本届碟中 POP 向里面非常不错的一枚，基本上没有质量差的曲子，首首赞。

VOCAL 虽然没有启用老相好 lily-an（她负责本次碟子的设计），但是ランコ、みぃ、めらみぽっぷ三人的竞演给 VOCAL 下了质量保证书——如果说这次例 10 音乐评劳模前三名肯定就是这三位了 233。

TaNaBaTa
カズラナデシコ



あにー的少女派摇滚碟再临（笑）。

因为事出突然，之前完全没见到情报所以喜出望外。COVER 上的美人娘娘出自はやぴ～之手。这家伙无论是吉他还是作画都触得可以呀……

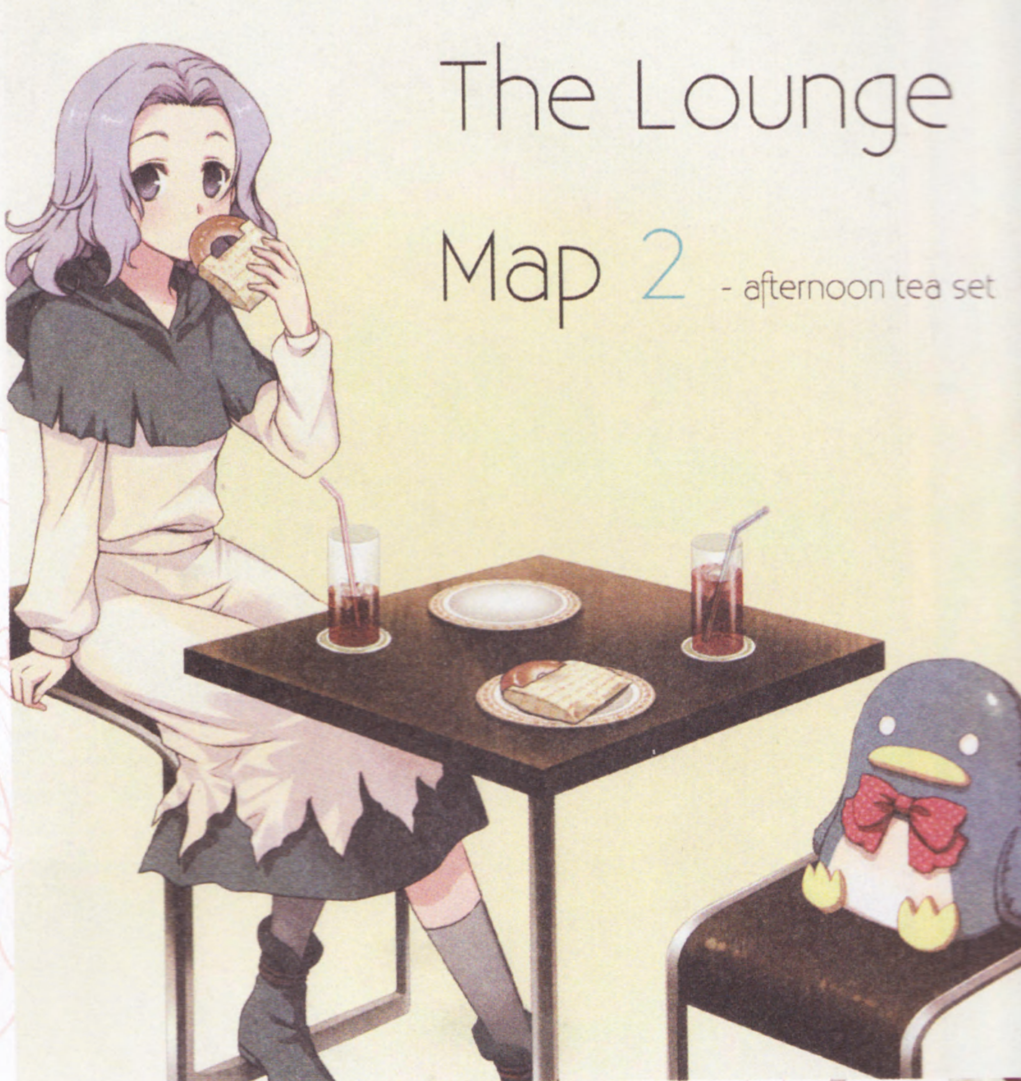
这次曲子里面试着加入了 SYNTH 的成份——虽然 MIX 上有点失败倒也无伤大雅，而且 TR.2/3 都一反常态的 PUNK。不过从天子的 Roller Coaster 开始就回复正常的少女向了。

TR.7 的 STAR OCEAN 在上回的 EP 里面也出现了。

这里个人推一下 TR.8，虽然有点 OMAKE 的感觉但是这首 UUZ 的 ROCK POP 实在是太可爱了，过门一进来就有一种学园番动画主题歌的感觉扑面而来（笑）。

越撸越萌的一张碟。

OrangeCoffee
The Lounge Map 2
afternoon tea set



最后作为 SPECIAL PICKUP 这里推一下 OrangeCoffee。

橘子咖啡这团也算是有点儿资历了，从 C76 开始出碟，团主 wonder，是个个人团。

虽然如此但是每回都请 NEGUSE 这个好基友作为 GUEST，再加上 withleaf 等人，每回也都有两三个 ARRANGER 进行同时制作。

其中心风格是 Lounge，因为这风格本身就相对自由所以 JAZZ、HOUSE、ELECTRO 相关的风格也都有所涉及。整体来讲，本团的作品都是属于 easy-listening 的清新派治愈向碟子，如果比较喜欢 flap+frog 或者 Attrielectrock 的作品的话这个团也是不容错过的。

『The Lounge Map』是从 C83 开始发足的一个新系列，上作的主题是 morning coffee set，这次换成了下午茶，虽然闲适依旧但是感觉要比前作更有活力一些，旋律也比较活泼，是适合午间休闲时听取的一枚清静佳品。▲

在乐园中心呼唤爱的野兽

Appeler la bête d'amour au centre de l'Eden

—写在『灰色的乐园』发售之际的系列总结—

■文 / 如月千华 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI



或许在 2011 年 2 月发售“十周年纪念作”『灰色的果实』时，Frontwing 也没有想到这款作品会引起如此之大的反响，玩家们更未曾料到这款作品会发散为一个波澜壮阔的系列。对于在 2013 年五月底发售的新作『灰色的乐园』，不管大家是期待已久也好，谩骂着分割商法该死也罢，她的确在一波又一波的话题中为“灰色”系列三部曲画上了“得体”的句号，咱们也终于能在这里为大家做一次系列总结了——之所以说她“得体”，而不是“完美”、“圆满”这样更漂亮的形容词的原因，笔者将在讲完故事后分析作答。



前情回顾：“罪”与“希望”的果实

-LE FRUIT DE LA GRISAIA-

故事的舞台是一座位于湘南近郊的半岛内的小镇——三嶋崎。国内首屈一指的大型企业东浜急行电铁集团总裁榊道明于故事一年前（作中描述为 2010 年）在这个小镇上创立了一所特别的高中——私立美浜学园。尽管学园拥有一流的设施和环境，但学园四周修建的不自然的高围墙和巨大铁门，却让人感觉这里与其说是一所学校，不如说更像一座囚禁特殊学生的“牢笼”。而实际上，经过一年时间，这里的学生仅仅只有五个少女而已，直到故事的主人公风见雄二的到来。

雄二的真实身份是一个隶属于日美联合设立、服务于两国政府的地下特务组织“中央调查部谍报第二分室”（简称 CIRS）的精英间谍。他生在一个不幸的家庭，由于被称为天才的姐姐一姫的存在，平凡的他始终被当做姐姐的附带品，并遭到父亲的虐待。尽管溺爱着他的姐姐一直在尽力保护着他，但一切都在一姫因事故去世之后发生了巨大转折——以姐姐为中心的整个家庭立刻崩溃，数年之后双亲也在他的眼前死亡，随后他更被某个恐怖组织首领收养，被其培养成为一个杀人不眨眼的人间兵器。好在后日被他称为“师傅”的 CIRS 战斗员日下部麻子在捣毁组织基地的时候，把几乎成为废人的他从牢房中救了出来，并收养了他。

在与麻子的共同生活中，雄二逐渐找回了作为人的感情和生活的目标，并在麻子的指引下到美国练就了一身间谍本领。麻子过世之后雄二便接替麻子担任起“9029”特工代号，成为了为组织和国家献身的“尖兵”和“走狗”。

习惯了暗部生活的雄二，回想起麻子曾经对自己说的话，某日突然产生了“想过过一般学生生活”的愿望。巧的是数年前，雄二曾在任务中解救过一位名叫橘千鹤的女性，而她如今正是美浜学园常任理事兼校长。千鹤得知了雄二心愿后，为报救命之恩便想方设法为他破格在美浜学园安排了一个学生名额。由于雄二过去的“业绩”优秀，再加上上司春寺由梨亚的多番努力，组织上层部总算批准雄二入学美浜学园。于是他便开始了一面暗中完成着组织下达的“任务”，一面在这特殊的学园中与少女们在一起过校园生活。

一来到美浜学园，雄二便发现与自己共处的五位少女都并不普通，她们各自怀抱着不同的罪业和悲伤，都因为不能与一般人相处或是无法在原本的学校继续生活而聚集到了美浜学园。这里就像是为五颗成熟的“罪之果实”提供的小小乐园一般。经过交往的逐渐加深，雄二分别了解到少女们沉痛的过去和她们所背负的“罪责”。他以旁观者或是守护者的身份陪伴在少女们身边，为她们指明了战胜过去阴影并走向未来的道路。少女们因为雄二纷纷实现了自我的蜕变，而与此同时，原本身为罪之果实的她们也成为了开拓雄二向往的乐园所必须的“希望的果实”。

info

游戏名：グリザイアの果実

中文名：灰色的果实

制作：Frongwing 人设、原画：渡辺明夫、フミオ

剧本：木緒なち、藤崎竜太、桑島由一、かづや

音乐：Elements Garden

发售日：2011 年 2 月 25 日

主要人物介绍：“果实”与“乐园”的探求者们

-LE PERSONNAGE PRINCIPAL EST INTRODUIT-



榊由美子
Sakaki Yumiko

CV：一色ヒカル
血液型：A
三围：85（D）/57/87
生日：11月10日
身高：163cm
美浜学园2年生

起初是美浜学园的头号危险人物，随身带着美工刀，一旦雄二接近就对其刀刃相向。对待其他人也态度冷淡，经常一个人独处，表面上看起来是一个典型的“酷娇”（クーデレ）。不过实际上她拒绝别人是因为极度不擅长与人交往，因此想尽量减少与他人的接触，而并非反感众人，反倒是会相对主动地参与到集体活动中去。一开始敌视雄二更是为了从这个来路不明的人手里保护自己的同伴——这一点在『乐园』里最后解锁的系列序章里才展现。

由美子是建立了美浜学园的东浜急行电铁集团总裁榊道明的独生女。榊道明利用各种阴险手段让集团发展壮大，在世间名声极差，但在社会上却拥有极大的影响力。在榊道明想要一个儿子当继承人的时候，由美子的母亲为让落魄的家族摆脱困窘而嫁入榊道明家，可她生下女儿由美子之后就因病卧床不起，无法为榊道明留后，母女俩因而被其抛弃，家族内的人都怪罪于母女俩，认为由美子是“不该诞生的孩子”。

其后，由于养子突然死亡，榊道明不得不让由美子来担任继承人，利用假象欺骗她，让她以为自己已经改过自新，可实际上为她准备的看似美好的生活都是为了对她进行洗脑而已。在由美子发现自己被欺骗后，在学校又被只为打探她家八卦消息而假装好意靠近她的同学所背叛。那一刻，彻底崩溃的由美子拿起身边的美工刀刺向了满脸嘲笑的同学……

事后，榊道明出资建立了美浜学园，由美子便在这里开始了半软禁般的生活——可以说，美浜学园起初就是为了囚禁由美子而存在的。在『果实』的个人路线里我们可以看到，一直逃避着过于强大的父亲的由美子，在雄二反复的鼓励和协助下，与其展开了抗争，通过自己的意志获取了自由。





周防天音
Suou Amane

CV：雪見そら
血型：A
三围：91（F）/59/88
生日：3月3日
身高：169cm
美浜学园3年生



由于曾经留级过一年，天音比其他同学都要年长，她就像大姐姐，甚至像母亲一般照顾着众人，是个很有家庭特色的美女。在这五人中看起来最普通的少女却是让雄二最意外的一人——她曾是雄二的姐姐风见一姬的同学。

数年之前，在学校篮球队举办的野外露营的回程途中，巴士发生事故，车体从公路跌落至200米陡崖之下的原生态密林。部员包括教师在内全员在密林中被困超过15天，最终演变到为活下去相互厮杀吃人肉的疯狂境地。遇难求生的过程中，正是一姬与她结伴，并一直保护着她，在最后时刻也是一姬牺牲自己，做诱饵引走丧心病狂的同学，给天音创造了逃跑的机会。

天音是这场悲剧唯一的生还者，而这“苟且偷生”的罪责却一直缠绕在她的心头，人们也把她当做毒虫一般对待。不愿逃避惩罚而选择自杀的她，终日期待着有人能够给她惩罚。因无法继续正常生活而来到美浜学园的第二年，她眼中有资格能够不断责罚自己而让自己免受良心谴责的雄二出现了，但当雄二知道那惊愕的过去之后，却并没有如何所愿的责难与她，而是告诉她，她的罪是不应该存在的。

『果实』的个人线中两人前往当年事故现场探寻过去的踪迹时，遭遇到在那场故事中死亡的“同伴”的父亲，他女儿死后人生也受到毁灭性打击，将向天音“复仇”作为生活的目的。两人合力逃过危机后，这突如其来的事件让天音明白了，拘泥于过去终究无济于事，只有努力看向明天，人才有会救赎。





松嶋みちる
Matsushima Michiru

CV：羽仁丽
血型：O
三围：80（B）/52/82
生日：12月25日
身高：155cm
美浜学园2年生

努力把自己装扮成傲娇的みちる是学校中最怪异的家伙。尽管她不懂察言观色的行事风格是这个特别环境里大家能够圆滑交往下去所不可或缺的润滑剂，但经常做出各种令人哑口无言的行动的她，还是不得不让大家感叹"世界上还有这样的傻子"——然而，起初大家并不知道，这个"傻子"只是みちる做出的假象而已。

みちる出生在一个富裕的家庭，父母原本对她充满了期待，对她施行英才教育，但她始终不得要领，还常常因此受到家庭教师的虐待；因为患上心脏疾病，最后就连父母也放弃了她；在孤独中成长的她，唯一的友人也在她的面前自杀身亡……各种不幸的累积让她失去了活下去希望，而最大的打击，则是在进行了心脏移植手术之后，心脏主人的人格和记忆也一并转移到了她体内，并时不时的占据着她的身体。她对这一个陌生的存在倍感恐惧，终于在一个夜晚发狂似的用刀刺向自己的胸口……自此之后，她拼命思考如何才能不被他人讨厌，并决定在所有人面前都做一个彻彻底底的傻瓜……

『果实』的个人路线里，我们可以了解到，她的另一个人格实际上在暗中帮助她处理好了人际关系，并解决了许多难题。但她本人却认为，既然另一个人格出色得多，那么她自己也就没有存在的意义了，所以一心想要让自己消失。最终，雄二在她第二人格的帮助下，才使她的身心得到救赎。





入巣蒔菜
Irisu Makina

CV：民安ともえ
血型：AB
三围：71（AA）/57/78
生日：1月13日
身高：144cm
美浜学园1年生

起初在雄二面前极度怕生，很少开口说话并躲避着雄二的蒔菜，在与雄二逐渐熟悉起来后，才逐渐展现出开朗活泼，经常七嘴八舌到甚至有些让人"烦躁"的本性。雄二很快发现她天生丽质，头脑灵活，可能还拥有与自己的姐姐一姬相媲美的才华。在五位少女中她是最粘雄二的一个，受到雄二的影响也最大，她还在雄二在指导下学得了一身自卫术和狙击技术。

这样一个看上去天真无邪的少女，同样也经历了常人无法想象的经历。她生在另一个从背后控制着日本经济的集团家族，整个家庭充满贪污和犯罪。她的父亲入赘到入巢家，发现了家庭背后的阴影，原本打算揭露一切罪证，却被当权者当着蒔菜的面射杀身亡，而蒔菜还与他的尸体一同被放置了数天，眼睁睁地看着唯一爱护自己的父亲的尸体渐渐腐烂……

『果实』的个人路线里，蒔菜被卷入家庭派阀之间继承权的斗争，她不但因被宗家推举为继承人而屡次受到暗杀，更因为掌握着当年父亲留下的家族犯罪记录，成为了她亲生母亲的追杀对象。在雄二的全力保护下，蒔菜最终摆脱了来自亲族的威胁，他们两人来到一个陌生的海边小镇，开起了一家面包店。而蒔菜则在由梨亚的安排下，接替失去一只手臂的雄二成为新一代9029号特工，开拓着两人共同的未来。

小嶺幸

Komine Sachi

CV：冈村美佳沙
生日：9月23日　血型：O
身高：151cm　三围：82（C）/56/83
美浜学园1年生

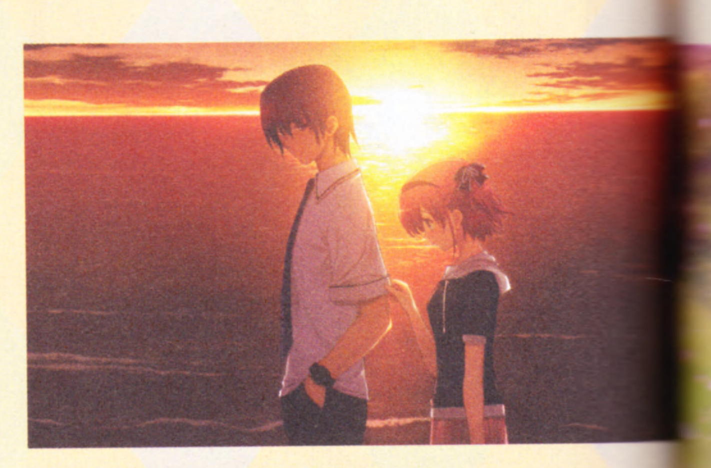




自称全能女仆的幸，只要是别人吩咐的事，无论什么内容都能以绝对准确的方式付诸实际。她从不会拒绝别人的要求，也从不做别人没有命令做的事，而对这样的现状，她本人并不感到痛苦，反而特别情愿。

与她相处了一段时间后，雄二才渐渐回想起来，幸是他儿时为数不多的玩伴之一，但是记忆中的幸却与这对他人言听计从的少女相去甚远。造成这一切的原因，则是她小时候目睹的一场交通事故。在事故中父亲当场死亡，母亲成了植物人，而这都是因为她因为寂寞而与父母赌气引起的。她认为这是自己没有听话做一个好孩子而受到的惩罚，于是她在被舅舅收养之后，变得不再违背任何人的意愿，渐渐失去自我。一次，班级里的不良学生叫她让当月的考试消失。这本是一介学生无力而为的事，但幸面不改色地答应了，并在想了各种办法后，放火烧毁了整所学校……她也因此被送到了美浜学园。

而在个人线中，雄二为了让她明白言听计从并不会带来好结果，便故意让她又一次面临“取消考试”的要求。她在雄二帮助下炸毁了学校，当这个与同伴们发生过无数重要回忆的场所因为自己不经思考的决定而化为了废墟的时候，她才懂得了需要拥有主见地去思考才不会伤害自己重要的东西。



风见一姬

Kazami Kazuki

CV：青山ゆかり
生日：3月22日　血型：B
身高：150cm　三围：76（A）/57/78





雄二的姐姐，所有人公认的真正的天才。她依靠被称为“压缩记忆法”的高速记忆术，获得了上知天文下知地理的各类知识，脑内的知识量庞大到惊人的地步。优秀的洞察能力和冷静沉着的性格使她能够在任何场合都做出适时的判断。对敌人来说，她是可怕又让人敬畏的对象，而对同伴来说则是救世主一般的存在。

她的身体娇小，再加上先天患有白化症，发色为闪亮的银白，总给人一种不食人间烟火的感觉，但是她却一直想让自己扮演一个普通人，不喜欢他人把自己当做天才或是受到特殊对待。

对待弟弟雄二，她表现出的是超乎常规的溺爱，为了雄二愿意与整个世界为敌。

『果实』里，大家可以了解到一姬在那张巴士事故中并没有归来，而在天音线，天音与雄二两人重访旧地也没能发现她生还的痕迹，不过故事留下的各种蛛丝马迹都让玩家们认为一姬并没有死去。



橘千鹤
Tachibana Chiduru

CV：まきいづみ
生日：5月20日　血型：O
身高：157cm
三围：86（D）/58/92

美浜学园常任理事兼学园長，同时还是某私立大学的院长，拥有高文凭高学历，在社会实践方面也拥有高能力，再加上身为县知事的女儿，在各界都有不错的门路。不过她性格上有些孩子气，天生娃娃脸，常常被人当做高中生对待，年龄已经接近20后半了，依旧还是处女。

她过去在一场恐怖事件中成为受害者，并因此与雄二结缘，除了对雄二感恩之外，也对他带有好感。雄二想要上学的愿望没有她的帮助是不可能实现的，在『乐园』中也为保护学生们的归属也尽心尽力，总的来说是一个负责任的社会人和老师。





春寺由梨亚
Harudera Yuria

CV：楠鈴音
生日：4月2日　血型：A
身高：172cm
三围：96（G）/58/92



德国人的父亲与意大利人的母亲之间诞生的金发女性。以前是美国国籍，原名Julia Bardera，因此麻子和雄二都简称她为“JB”（好吧，本次咱们别这么叫了233）。后来由于工作关系来到日本，成为日本的归化人并改为现在的姓名。她是雄二现任的监护人兼直属上司、CIRS室长。

她与麻子从小在同一所孤儿院长大，并与她结下孽缘，被现在的“公司”录取之后也被迫与麻子搭档。虽然嘴上经常抱怨，但她与麻子之间的羁绊却是不可代替的。对待雄二，她除了拥有“监护人”和“上司”这样的立场之外，还怀有一些难以名状的感情。



日下部麻子
Kusakabe Asako

CV：かわしまりの
生日：2月26日　血型：O
身高：174cm
三围：92（F）/56/94

生前是CIRS的战斗员，在恐怖组织基地找到雄二后，把他收为养子，后来成为雄二的“师傅”。她死后，由梨亚在接替她成为雄二监护人。

行事风格纯爷们，不拘小节，完全没有女人味。擅长格斗和战斗术，特别在远距离精密狙击方面无人能出其右，但同时又是违反命令的惯犯，这让作为搭档的由梨亚烦恼不已，而后来的雄二更是非常“忠实”地继承了麻子的特色。

在『果实』中已是故人，只从雄二和由梨亚口中出现过她的姓名，在『迷宫』中才正式亮相。



info

游戏名：グリザイアの迷宫
中文名：灰色的迷宫
制作：Frongwing 人设、原画：渡辺明夫、フミオ
剧本：木緒なち、藤崎竜太、桑島由一、かづや、鳴海瑛二
音乐：Elements Garden
发售日：2012 年 2 月 24 日

灰色的迷宫：变化莫测的茧

-LE LABYRINTHE DE LA GRISAIA-

“灰色”系列第二作『迷宫』发售于 2012 年 2 月，本刊也多次谈到它并非是单纯的 FANDISC，其中收录的“カプリスの繭”篇通过回顾的形式展现了弥补了『果实』中没有讲到的过去的故事，并且在最后展开了一条通往续作『乐园』的线索。

“カプリスの繭”的故事是发生在雄二来到美浜学园 1 年后的七月，这时候的雄二已经完全融入了大家的生活，成为少女们信赖的存在。这一年时光中，雄二帮助少女们解决了心结，摆脱了过去的阴影：由美子和蒔菜都鼓起勇气与自己的亲族断绝了来往，天音和みちる分别通过雄二重新确立了自己的生活意志，而幸也渐渐开始表现自己的感情和主见……但雄二本人却并没有从少女中间选择一位作为伴侣携手前行，而是依然孤独地与自己的过去战斗。不过如今，他多了“美浜学园”这样一个新的归属，他也明白有五位少女时刻等待着自己归来，因此不再像过去那样无所畏惧，也开始为自己的将来考虑，于是向上司由梨亚提出了晋身申请。

得知雄二有晋身意愿之后，掌控着整个国防组织的高层，也是在过去曾给予雄二帮助的神秘人物——“地下的教授”提出了特别要求，让雄二花了好些时日来整理自己的个人资料。这一天，他将好容易完成的资料带到了 CIRS 的办公室，一面与由梨亚确认资料的内容，一面回顾过去的往事。与此同时，美浜学园内，万能女仆幸从雄二房间的秘门内发现了经过碎纸







机破坏的资料草稿，经过天才问题儿童蒔菜的摆弄，一堆纸屑竟然给成功复原了。五位少女便做好了觉悟，一同翻开了这一份不为人知的记录。

风见雄二出生于第一台 MD 播放器问世的年代（1992 年），当时一家除了他还有父母和姐姐三个家庭成员。父亲风见亮二缺乏先见之明，受人怂恿导致投资失败。他败掉了祖上留下的财产和土地后，其后开起一家小型古美术店，实质上参与进帮助政治家洗钱和行贿的非法交易中，开始与黑道有染。总的来说是一个胆小卑怯却喜欢白日做梦，对上阿谀奉承对下仗势欺人的欺软怕硬的小人。而母亲聪子因家境不幸，18 岁自立，为了赚取学费和生活费无奈走上“水商”之路。后来在店里与被黑社会带来的风见亮二相识，并与他奉子成婚。是一个内心软弱，对他人带有极强的依赖性却又不敢相信真情的可悲女性。

单独这样看，似乎这并不是一个十分特殊的家庭，但是长女风见一姬的诞生改变了一切。被所有人公认为神童的一姬从 4 岁开始展露出美术的天才，8 岁智商测试结果为 IQ180，10 岁时的绘画作品就已经价值数百万。老奸巨猾的父亲把她当做“摇钱树”，想方设法利用她赚钱，而毫无作为的母亲把自己生下这么一个金蛋当做定心丸，认为自己的将来和地位都得到了保障……可以说一姬便是支撑起一家人的中心。而在这样的环境中诞生的平庸次子风见雄二，就成为了一个“多余”的存在。

生活在姐姐阴影里的雄二一旦失败就会被嘲讽“你这也算风见的弟弟吗”，偶尔成功也只会得到“不愧是风见的弟弟”这样的夸奖，对他人来说她只不过是附属品，是过于完美的姐姐遗留下的“残渣”。不管干什么会拿来和姐姐比较的她，不得不选择尽量躲避姐姐，对于孩童的他来说，这是唯一的自卫手段。即便如此，一姬依然义无反顾地照顾和疼爱着雄二，教导他要懂得自信、教会他与同伴交往的诀窍，尽力指引他成长为一个能够自立和可靠的男人。姐姐的存在是他灰色的童年中唯一的亮色和希望的光……当然，一姬干涉他结交女性朋友以及两人过度的爱抚需要从“感人的姐弟情”中除开。

被周围扣着天才的帽子的一姬一直想以普通人的身份生活，她从 12 岁开始就故意在绘画时放水，让周围以为她江郎才尽。而初中毕业后，一姬因双亲的强烈希望进入了有名的贵族学校，但却违抗着他们的意愿，没有加入美术部，而是选择了并不算在行的篮球部。在学校仿佛像计算好了一样所有科目成绩都维持在70分左右，在同学中间扮演着开朗沉着又温和的性格，吸引了大批友人和熟人……一切仿佛都在向着正常的方向发展，然而就在这个时候，风见家遭到了一场致命的打击。

泷园学园的小型巴士跌落事件让一姬成了不归人。失去了重心的家庭立刻就陷入崩溃。无法再依靠一姬的画来偿还巨额债务的风见亮二整天借酒消愁，并频频对雄二母子施加暴力。母亲聪子只能对丈夫逆来顺受，以泪洗面。当无法再忍受的时候，聪子带着雄二两度从这个只剩绝望的家中逃走。第一次很快被亮二抓回并挨了一阵暴打，第二次虽然他们逃到一个更远的小城，在周围的风言风语中度过了短暂的平稳生活，最终扔被亮二找到。这时候的亮二身上的债务不知不觉翻了一倍，走投无路的他竟然想要强暴聪子，让聪子再生一个“金蛋”出来。

无力的雄二为了保护母亲，拿起花瓶朝亮二头上砸去，亮二当场毙命。而聪子见状放弃了逃跑，她将雄二支开，故意造出让人以为是她杀死亮二的假象，留下遗书后在丈夫的尸体旁边上吊自杀……就这样，杀死父亲和逼死母亲的罪恶感……不，准确的说是绝望感，彻底切断了雄二内心的开关。

美浜学园的少女们看到这里，早已哑口无言，就连早有所了解的由美子也没想到雄二的童年是会是由这样绝望的连锁所构成。然而，这一切并没有结束，雄二并没有像许多童话故事的主人公一样听过劫难迎来幸福，而仅仅是从刀山上跳进了另一个油锅。

失去双亲之后，前来迎接雄二的是一个名叫桐原礼的美术品商人。他表面上是雄二父亲亮二在美术生意上结识的熟人，曾经为求观赏





和购买一姬的画而多次到访风见家，并且对雄二产生了浓厚的兴趣。此人的真实身份是一举一动即可影响世界政局的武器商人，受各国联合通缉的一级国际罪犯 Heath Oslo(ヒース・オスロ)。这个名字从 20 世纪 70 年代开始就已经出现在各国政府的黑名单上，曾直接参与过细菌武器和高性能核弹头的开发和买卖，同时与黑白两道有过复杂来往，但其本人的底细却一直无人知晓——此人还是一个恋童癖者。

Oslo 将雄二领回自己的据点后，为他穿上女装，把他当做爱玩人偶一般把玩。对于身心已经接近崩溃的雄二来说，仅仅是穿女装也比以前整天被殴打要好过得多，因此对自己和世界充满无力感的他，不再表露感情甚至一句话都不再多说，有如真的人偶一般对Oslo唯命是从。

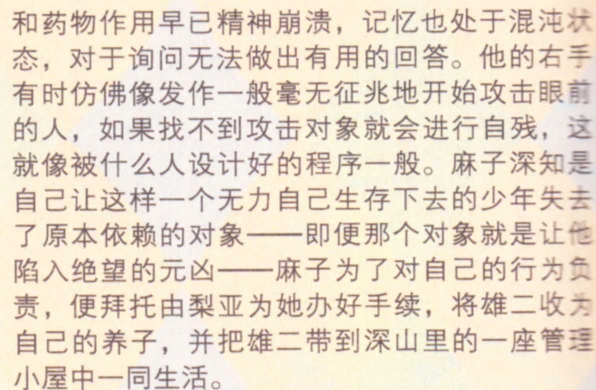
这样的日子持续了一段时间，一次偶然改变了 Oslo 对雄二看法。一位来到 Oslo 据点的男客人大概是见到雄二不知反抗的样子而激起了的暴虐心，他趁周围没人时对雄二施暴。然而雄二却从他的拳打脚踢中回想起了父亲的影子，在下意识间徒手挖出了男人的眼睛，并趁他倒地时顺手举起旁边的花瓶将其砸死……这一幕恰好被 Oslo 看到，他不但没有责罚雄二，反而犹如发现宝藏一般喜出望外，他这才知道随性捡回来的人偶竟然还藏有这般杀手的天赋。这之后，Oslo 便将雄二送往他秘密修建的士兵训练营，让他参与培养杀手的教程，与同龄人们相互角逐和厮杀，并参加强化了肉体和战斗能力的药物试验……数年事件雄二就练就了一身职业杀手的本领，并在 Oslo 亲自教导下学会了一流的近战格斗术。

对于这一时期的雄二来说，Oslo 便是接替姐姐一姬对他下达命令的不可违抗的存在。在 Oslo 反复的洗脑之下，雄二成为了一个完全没有感情，只能听从命令行使的杀人机器。数年之间为 Oslo 暗杀了多位政府高官和要员，其神龙见首不见尾的行动让日美联合谍报组织束手无策。当时，花费一年多事件追查连续暗杀事件真凶的麻子和由梨亚两人，无论如何也没想到她们在 Oslo 的个人豪宅地下发现的身穿哥特萝莉装的少年就是自己需要抹杀的目标。



随后被 CIRS“保护”起来的雄二由于洗脑和药物作用早已精神崩溃，记忆也处于混沌状态，对于询问无法做出有用的回答。他的右手有时仿佛像发作一般毫无征兆地开始攻击眼前的人，如果找不到攻击对象就会进行自残，这就像被什么人设计好的程序一般。麻子深知是自己让这样一个无力自己生存下去的少年失去了原本依赖的对象——即便那个对象就是让他陷入绝望的元凶——麻子为了对自己的行为负责，便拜托由梨亚为她办好手续，将雄二收为自己的养子，并把雄二带到深山里的一座管理小屋中一同生活。





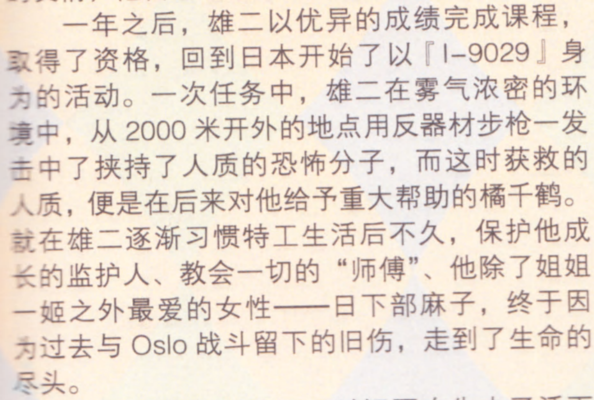
在麻子斯巴达式的照顾下，雄二逐渐从连进食都无法正常进行的废人逐渐恢复到了能够继续普通生活的程度，不但如此，麻子还不断地为他灌输为人处事和能够在社会上生活下去的方法，让他恢复了感情和人性，让从他养育小狗的过程中了解到生命为何物。麻子深知还很脆弱的雄二无法依靠自己摆脱 Oslo 在他内心饲养的“野兽”，于是为了这种“诅咒”不再发作，她在这层诅咒上覆盖了另一层洗脑，一旦杀生



时间回到现在。美浜学园的三位少女从资料中得知了雄二骇人听闻的过去之后，内心百感交集，不过她们能做到的只不过是在学园这个新的归属等待雄二归来。而这时，雄二结束了报告，离开 CIRS 办公室准备回学校的时候，却突然收到来自 CIRF——谍报一科的紧急命令，而且是来自最高级别的特别命令，他没有选择的余地。

到达集合现场，任务是射杀刚刚偷渡抵达日本的恐怖分子。可是当他将瞄准镜对准狙击目标的时候，却发现出现在自己视野里的竟然是销声匿迹了数年时间的 Heath Oslo。面对因恐惧和混乱发出绝叫的雄二，Oslo 透过瞄准镜用嘴型说道："我又回来了哦，雄二。"

另一方面的美浜学园里，正在等待雄二归来的少女们从电视上看到一则突然插播的新闻。恐怖分子带着大量杀戮兵器抵达日本，并袭击了哈萨克斯坦驻日大使馆，而现场的影像中竟然出现了雄二手执手枪袭击大使馆保安的画面……



或面临需要杀生的局面雄二身心都会出现抗拒反应，通过这样让他无法再杀人。

眼看着雄二顺利地成长，麻子自己也发生了变化。原本在任务中目无旁人，甚至体现出求死之心的暴走机器麻子，也逐渐体现出慎重的一面。"养育"对象的存在，让她逐渐体会到自身的责任。就像饲养小狗"约翰"对雄二来说是一种内心治疗一般，对雄二的养育也成了麻子的心灵支柱。她感觉到自己身体已经支撑不下去之后，便向由梨亚要求退出一线工作，并在生活之余将自己最拿手的狙击术传授给了碰巧在这方面有天资的雄二。雄二得知麻子时日不多，继承她 9029 号特工的代号，并为此前往美国海军基地参与了当地新兵训练。在这里，他结识了被迫充从军的黑人混混ダニー，精通电脑的日系动漫宅ロビー以及原本擅长狙击，但被雄二迷倒后改为专攻驾驶的花痴女ミリー等多位战友，在并肩实战中与战友形成了深厚的友情，他自己也渐渐树立起了自信心。

一年之后，雄二以优异的成绩完成课程，取得了资格，回到日本开始了以『I-9029』身为的活动。一次任务中，雄二在雾气浓密的环境中，从 2000 米开外的地点用反器材步枪一发击中了挟持了人质的恐怖分子，而这时获救的人质，便是在后来对他给予重大帮助的橘千鹤。就在雄二逐渐习惯特工生活后不久，保护他成长的监护人、教会一切的"师傅"、他除了姐姐一姬之外最爱的女性——日下部麻子，终于因为过去与 Oslo 战斗留下的旧伤，走到了生命的尽头。

麻子的离去让雄二一时间再次失去了活下去的动力，而同样失去了最重要的挚友的由梨亚担起了雄二的抚养权，与雄二度过了一段互舔伤口的日子。两人都知道，麻子的存在对他们来说太过巨大，只要两人生活在一起，就难以避免回想起麻子的一切，无法摆脱麻子离去的阴影。于是雄二离开了由梨亚家，他听从麻子生前的建议开始一段寻找自我的旅行。旅行中的见闻让她重新想起了麻子曾经对他说起的话："成为军人之后，你的性命就不是你自己的了，所以不能随便死掉。""五个人。等你救了五个人之后，才有死的资格。"

为了不违背麻子的叮嘱，雄二重新树立起生活的目标，并来到美浜学园。而在这里的一年时光中，尽管每个夜晚依然被恶梦所缠绕，他依然咬紧牙关，坚强地活着，并且拯救了五位少女的灵魂。









info

游戏名：グリザイアの楽園
中文名：灰色的乐园
制作：Frongwing 人设、原画：渡辺明夫、フミオ
剧本：藤崎竜太、桑島由一、かづや、鳴海瑛二
音乐：Elements Garden
发售日：2013 年 5 月 28 日

灰色的乐园：希望之翼的种子

-LE EDEN DE LA GRISAIA-

『迷宫』中的主线剧情“カプリスの繭”在绝妙的位置告一段落，后续剧情的预告影像中多处台词的交错更吊足了玩家的胃口。一年之后，号称系列完结篇『乐园』，经过两个月的跳票才终于玩家见面。这一次 Frontwing 总算没有再卖关子，开始游戏后首先解锁的部分就是主线剧情的最终章：ブランエールの種。

美浜学园内，五位少女面对电视上的影像目瞪口呆，她们无法相信曾经拯救了自己的男人竟然是恐怖分子。少女们急求了解真相，但却联系不上雄二本人，就连她们唯一的线索——曾经作为雄二“上司”露面的春寺由梨亚也没了音讯。不知所措的众人最终只能找到与雄二和由梨亚都有交情的校长千鹤以求一个说法。千鹤在众人反复追问下，一面忠告少女们，这已经不是一届学生的她们能够对应的问题，并告诉她们了一个不确定的消息：雄二正被政府拘禁。脑子灵光的由美子根据这唯一的线索推断出，政府可能打算将雄二当做与 Oslo 进行谈判的砝码。此外，千鹤还顺便提及，由于目前得不到由美子父亲以及蒔菜母亲这两大财主的援助，美浜学园即将废校，千鹤本人已在进行

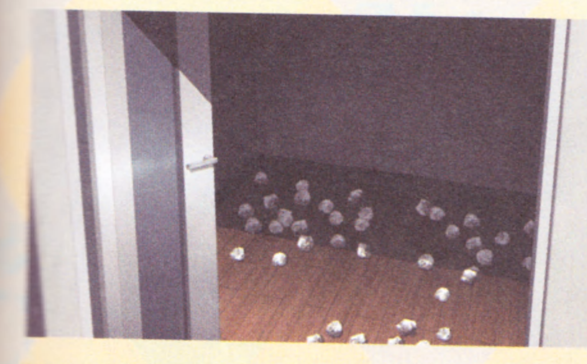


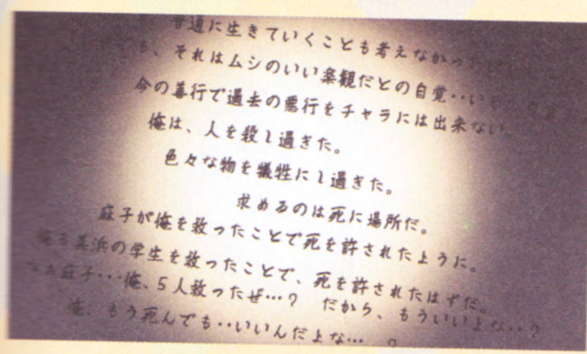
善后准备，为建立新美浜学园而奔走。

回到宿舍，一筹莫展的少女们为了寻找线索，在天音和幸的带领下来到了雄二房间，打开了那一扇被雄二隐藏起来的密室。这里是雄二绝对不愿意他人接近的领域，天音曾因为误入这里而第一次见识到了雄二发怒的样子。在没有灯光的阴暗的小房间里，墙壁上密密麻麻排满了圆珠笔的字迹。

这些文字，有对待五位少女的看法，有与她们交流的心得，也有雄二对自己过去的忏悔和哭诉……这是一年间独自背负沉重的罪业的雄二留下的无声的呐喊。平时看起来面无表情对周围漠不关心的雄二，无时不刻不真挚地面对着少女们；看起来无所畏惧的他，内心始终缠绕着无法驱散的恶梦和对生的质疑……他只能将内心的令他烦恼的一切活动通过文字的形式记录下来，才能确保内心的平衡。而就当众人还在为这触目惊心文字而哀叹的时候，写在角落里的一段文字却让少女们出离地愤怒了：

“我杀了太多人。牺牲了太多东西。我所求









的就是自己葬身之所。就像麻子通过拯救我而获得了死亡的资格一样。我救了美浜的学生也应该得到了死的许可才对。麻子…我已经救下5个人了…？所以，已经够了吧……？我已经…可以死了吧…？”

曾经拯救了自己的雄二，曾经告诉自己必须鼓起勇气大胆的生活下去的雄二，曾经给自己带来全新希望的雄二——直到现在依然追求着死亡，这对少女们来说是何等难以接受的事。此刻，原本仅仅打算等待着雄二归来的无力少女们，下定了决心，无论如何也将“说一套做一套”的雄二给找出来讨一个说法。

大使馆袭击事件后的一天，在CIRS总部日本防务省地下的一间牢房中，雄二从药物导致的昏迷中醒来。眼前的由梨亚向他简单传达了现状和以及她“雄二专属负责人”的身份被卸任的消息。两人在交谈中，由梨亚告诉他，Oslo本次来日其中一个目的便是要求政府归还雄二，这是Oslo酝酿已久的“提丰计划”——通过遗传基因的操作与药物的并用创造出最强士兵的计划中的一环。而雄二正是这项计划在水面下展开以来唯一生存着的珍奇样本。Oslo自然是想要夺回雄二以便促进提丰计划的继续进行。为了能够与Oslo谈判，“地下的教授”提出让雄二当做交涉材料。了解了现状之后，雄二便对由梨亚表态，只要政府还需要他这样的人，他还有有用之处，他就愿意听命，哪怕是让他去牺牲——唯一挂念的美浜的少女们，即便没有他现在也可以坚强的活下去，他已经没有可以留念的东西了。更何况对付Oslo守卫和平从结果上也是保护少女们的重要途径。

事后，千鹤想方设法联系上由梨亚，她向美浜的少女们传达了雄二的意愿，希望她们不要再与雄二有任何瓜葛，这都为了她们今后的安全着想。但是这样单方面的拒绝并不能阻止少女们的决意，众人将希望寄托在拥有极强情报收集能力的由美子身上。由美子通过彻夜的搜索，与一个自称愿意提供情报的怪人连上了线，并与其相约在距离美浜学园一个半小时车程的一家荞麦店里碰面。由美子赶到预定地点见到的怪人，竟然就是雄二曾经的阿宅战友ロビー。

数年前ロビー与雄二告别之后，被委派到日本防务省，协助开发一个划时代的窃听系统，那是一个能够利用互联网实时获取全世界信息的系统，有了它防火墙和密钥都不再有意义。在这个信息就是金钱的时代，有用这样一套系





统就相当于将世界掌握在手中。ロビー告诉由美子，在新闻上出现的人物可能并非雄二本人，而Oslo来到日本，除了雄二之外，更主要的目标便是他参与开发的这一套窃听系统——塔纳托斯系统。

与此同一时刻，被监禁起来的雄二恰恰获得了目睹这神一般的系统的机会。从昏睡中被叫醒的他，被带到了防务省深层地下的一个房间里，得知“地下的教授”将直接审问他。而当雄二做好了面对老妖怪一般的科学狂人的心理准备，出现在她眼前的，竟然是早已不在世上的，姐姐一姬的立体影像——那是“地下的教授”、塔纳托斯系统的投影。多年以来对姐姐的死深信不疑的雄二瞬间陷入混乱，但是出现在眼前的影像所表现的熟悉的谈吐，两人熟悉的对话方式，以及仅有两人知道的秘密无不证明着出现在他眼前的就是他曾经最爱的姐姐。

原来在巴士跌落事件后，天音顺利逃生，第一批救助队首先救走了当时尚未死亡的一姬，但她的大脑却从此被当做生物CPU元件用于塔纳托斯系统的开发和构建。系统经过数年开发，两年前开始正式运行，如今系统的大部分控制权在就一姬手里。进过一姬的讲解和回忆，雄二总算是接受了这破天荒的现实，但是姐弟俩时隔已久的重逢，却没给他们留下太多感动的空间。一姬讲到Oslo来日的真正目的的时候，对雄二说道：“雄二，你能为这个国家牺牲吗？”而雄二则毫不犹豫地回答：“好。”

对雄二来说，一姬就是这个世界的神，她下达的命令是绝对的，没有任何怀疑的必要。于是一姬便向他讲解了计划的简单内容：他将作为人质被送往Oslo手下，然后乘机将其暗杀。

七月底，美浜学园最终迎来了闭校的日子，五位少女各自终于做好了决意，哪怕自己所能做到的事非常有限，但也要为了再见一次自己心爱的人而努力。于是在众人一同离开生活了

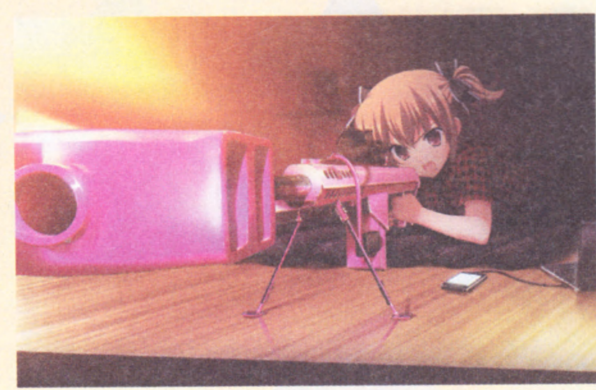
两年时间的校舍，在由美子的带领下来到台东区浅草桥附近，找到了一艘停泊在小码头边的屋形船。这配备了简单的生活设施，在紧急时刻又能一并移动的水上工具就是由美子为她们准备的新据点。

在新据点上的生活开始了，但是少女们缺乏情报、金钱和力量的现状依然没有改变。在众人一筹莫展的时候，突然从一部来路不明的黑色手机接到了自称“塔纳托斯”的女性打来的电话。她自称是塔纳托斯系统的辅助人格，而作为国防系统的她主动联系原本对国家和恐怖分子不会造成任何威胁的少女们，是因为少女们如果实行由她安排的计策就能有效赶走Oslo，如果顺利也就能避免风见雄二的牺牲，可以说她和少女们的利益是站在同一方的。虽然仅凭一通电话很难让相信对方是否可靠，但由美子冷静分析现状和得失之后，认为她们别无选择，便答应与塔纳托斯合作。

经过一次简短又复杂的测试，掌握了少女们各自的能力后，塔纳托斯向大家透露雄二会在数天之后被移送到美国驻日大使馆受审的消息，而在这几天之内，她指挥着大家做好了各方面的准备：赚取资金，准备“器材”以及实地考察。一切就绪之后，终于迎来了计划实施的时刻。









防务省原本打算是利用本次移送，给Oslo提供抢走的雄二的机会，而同时掌握两方情报的塔纳托斯计划让五位少女以第三势力的身份乱入，出其不意地从Oslo的部队手里抢回雄二。作战开始后，莳菜先从1400米开外的大厦顶端用狙击枪射穿了运输车队的的引擎和油箱，然后由从雄二出学到了护身术的幸在烟幕弹的掩护下突入车辆击倒护卫，再让瞬发力较强的みちる协助幸将因为药物不能动弹的雄二载上天音及时开来的卡车，并回收了狙击手莳菜后全力逃跑。入夜，天音依靠熟悉的地形的优势和娴熟的驾驶技巧顺利甩开尾随的车辆，而Oslo竟派出了直升机从空中进行轰炸。关键时刻，从美军基地强夺了一架直升机赶来的ミリー帮助众人逃脱了敌人的追击。

当卡车沿着下水道飞驰出入海口时，等待着他们的是早在塔纳托斯安排下就位的屋形船和一艘巨大的潜水艇——这也是先前用大家赚来的资金购买的“器材”。而更让大家——特别是天音惊讶的是，在潜艇上她见到了风见一姬本人，而非塔纳托斯系统的虚拟影像。尽管天音早已察觉塔纳托斯的本来面目，但当亲眼见到这曾为了拯救自己而自我牺牲的“救世主”，以除了左手装上了义肢之外与当年并无二致的身姿，天音还是忍不住喜极而泣。

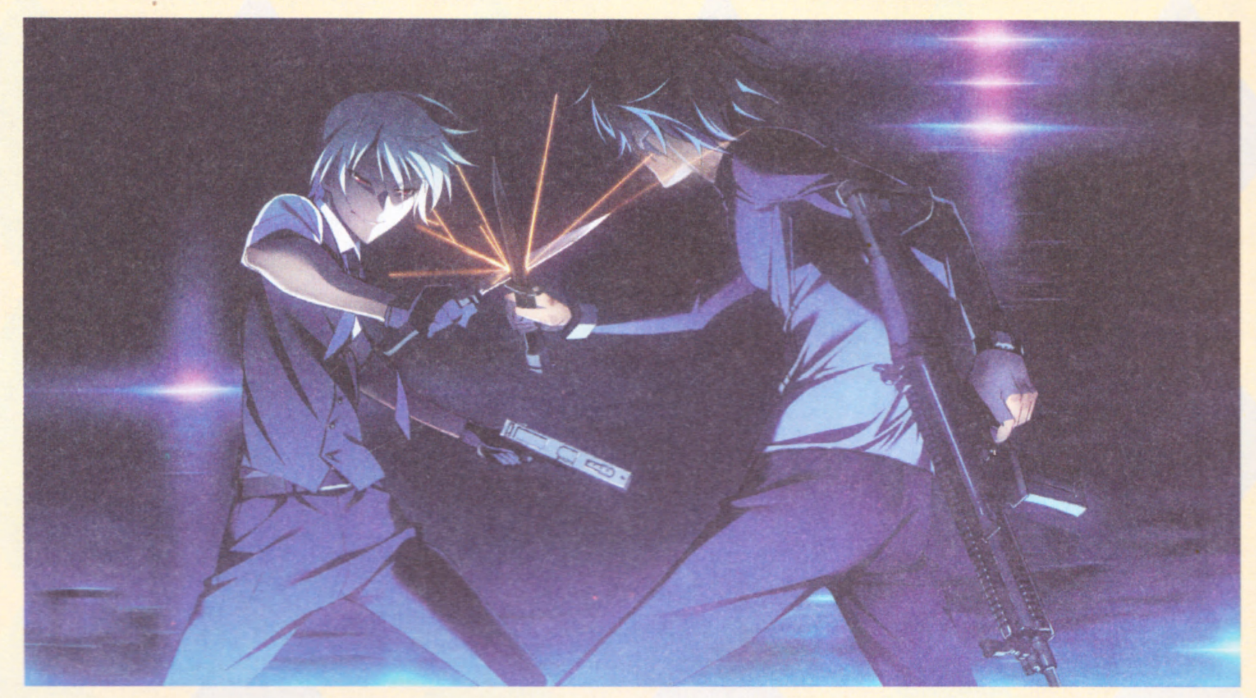


防务省在数年之前就已经成功实现了对人类大脑的复制，并将一姬大脑的九个复制品装载进塔纳托斯系统，而一姬的权限也因此从主系统降为了辅助系统。至今为止她一直瞒着主系统，违背国家意志协助众人，但在计划进行途中，她的“逆反”举动被主系统察觉，因此她权限受到了限制。但是一姬反倒是利用这一点，在ロビー的协助下对主系统进行欺骗，让其主动切断了与一姬的连接。这样一来，一姬便有机会回到了她久违的肉体里。就在这时，受到一姬调动的由梨亚也摆脱了政府对她的软禁，利用系统的混乱将一姬带到了大家面前。而一姬一直隐瞒着自己肉体依然保留着的事实，则是为了避免雄二会因此奋不顾身去解救她。

就这样，大家好不容易汇合了，少女们好不容易重新找回了雄二，更重要的是，雄二与一姐弟终于真正意义上重逢了，但一切还没有

结束。少女们之所以能从国际犯罪组织的手里逃脱，一方面是有塔纳托斯系统的协助，而另一方面则是因为 Oslo 并没有动真格地想要抓雄二回去。在雄二被 Oslo 的手下劫走的时候，手腕上就被安装上了一个无法拆卸的定时炸弹，而且这炸弹正是 Oslo 带入日本的新型大规模杀戮武器……就算雄二逃脱，他为了拿到解锁的钥匙最终还是会回到 Oslo 所在之处。

然而，就算是如此危急的境况也尽在一姬的计划之内。对一姬来说，这一切是一个漫长的过程。起初，大脑被应用于塔纳托斯系统开发的一姬作为半生物计算机的主系统醒来，但最初的塔纳托斯没有记忆也没有感情，仅仅是将一姬的思考回路作为系统的基础进行着运作。她经过研究者长期的培养，在被灌输了世界的常识和自己的使命，也渐渐寻回了自己的人格，并在当时仍是研究员的ロビー帮助下通过系统的漏洞得知了自己的过去，以及对自己来说最重要的弟弟的存在。自那之后，她便想方设法地介入雄二生活，帮助他实现生活目标——雄二之所以能够顺利接替麻子成为特工，能够实现到美浜上学的愿望，都是一姬插手的结果。





一姬明白，这个世界根本没有所谓的乐园，但人们可以自己去创造。她为了自己和弟弟能够幸福生活下去，决定创造一个全新的世界，并为了这个目标处心积虑，卧薪尝胆，从零开始一点点搭建起变革的根基。如今曾经前途未卜的茧终于到了羽化的时候，曾经埋下的种子也终于迎来开花结果的时刻。

雄二如果选择放弃一只手臂，一姬固然可以带着他与大家一起逃到别人无法插手的地方，但是一姬心理清楚，雄二会为了与自己的过去做个了断，而选择前往 Oslo 的所在地。因为只有跨过 Oslo 这一道门槛，雄二才能真正面对未来，而这，也就是一姬最终为雄二准备的道路。送走了雄二之后，一姬便指挥着美浜的少女们完成了对塔纳托斯系统的善后工作，并协助防务省解除了 Oslo 留在日本的两枚炸弹。完成了自己工作的众人聚集在一起，她们能做的，便只有静静地等待着雄二的归来了。

雄二只身来到 Oslo 的大本营——海上要塞タルタロス。清理了一番杂鱼之后，意外地与跟他长着同一副面孔的少年碰面。他是数年来 Oslo 对作为完美士兵的雄二进行克隆复制唯一成功的个体，也是在大使馆袭击事件中冒充雄二的犯人。雄二面对他，仿佛就像在面对另一个自己，面对寄宿在他自己内心的野兽一般。最终经过殊死的角逐，始终不愿舍弃自己“人类”身份的雄二依靠内心的支柱战胜了为求胜利而通过药物化为“杀人野兽”的克隆人。通过这一战，雄二完成了对自己和自己内心意志的再确认，因此当 Oslo 再次出现在他的面前时，便已经不再需要言语的交锋。数年前，由 Oslo 一

手培养、并稳稳控制的雄二，如今总算彻底摆脱了Oslo的束缚，并利用麻子留下的日本刀为麻子报仇雪恨。

然而，就当雄二以为一切都已经结束的时候，一间密室的大门突然打开，其中一位与Oslo相同装束的老人镇坐在巨大的机械前，向他讲述了世界的真相。老人自称是真正的Oslo，数十年来活跃在世界暗部的Oslo只不过是他的复制品而已。而所谓“Heath Oslo”并非是个人的名字，而是从一百多年前开始，就在暗中控制着战争发展的组织，“战争管理人”。随着科技文明的告诉发展，武器带来的威胁也与日俱，而从近代到现在，人类历史上发生过多次世界规模的大战，诞生过多个足以撼动世界局势的军事大国，但人类文明依然没有因战争而消亡，这一切都是因为有一个又一个Oslo在背后通过武器商人的身份干预着战争的局势。老人希望雄二能接替刚刚被他打倒的Oslo，成为新一代Oslo，若是作为战士登峰造极的雄二与能够和连接了塔纳托斯系统、拥有天才头脑的一姬联手，便能确实地实现世界的变革，为心爱的人带来“和平”……这的确非常有诱惑力。他亲自成为Oslo，亲自创造人类的未来，这无疑也是一条能够通往他理想中“乐园”的道路，但是雄二依然拒绝了——就跟在面对自己的复制人的时候相同，他已经决定以人类的身份生存下去，而即便人类很弱小也很卑微，但他们蕴藏着能够坚强起来挑战未来的可能性——这就是在美浜学园生活的一年时光中，五位原本软弱的少女们教给他的东西。于是雄二用钥匙将Oslo装在他手腕上的炸弹拆下装在了老人的手腕上，迈开了回归自己新居所的脚步。

与此同时，一姬通过将潜水艇的所有权转让给了中途被她拉上船的千鹤，让潜水艇以“新生美浜学园”的校舍的名义在公海上航行，以获得让各国政府都无法轻易干涉的学校特权。她最终带领着大家来到一座南国的无人岛，那是麻子生前用全部积蓄为雄二买下的岛屿。这座被命名为グリザイア岛（灰色的岛屿）的新土地，便将是大家经过自己的努力获得的“乐园”。







系列总评

-LA CRITIQUE DE MARCHE-

历时两年多，Frontwing 花费了极大精力的“灰色”三部曲终于顺利完结，想必也让不少玩家悬在心中的石头着了地。从作品的关注度和影响力来说，该系列在近几年已经超越了 Frontwing 以前的招牌“魔界天使”系列，成为公司的新看板。而有趣的是，虽然三部曲的的确确是一个系列作，剧情和人物上也存在直接地联系，但当玩家们分别通关了三部作品，会明显从各作中获得不同的体验。

各具特色的三部作品

-Travaux de différentes couleurs-

首先看『果实』，该作从在游戏发售之前的宣传攻势就已经将作品人气推上了极高的水平线，且不说公司“十周年纪念作”的名号是否有号召力，但至少名声够响。而从 STAFF 来看，当家人气画师フミオ、2011 年正因『化物语』而人气高涨的渡边明夫、在业内已经累积了足够经验的写手木绪なち以及拥有稳定拥簇的老牌写手藤崎龙太和桑岛由一，这些无不是颇有来头的人物，音乐方面更有 Elements Garden 的强势助阵和众多人气歌手的加盟……这样豪华的阵容经过通力合作，创造出的也是一款当之无愧的佳作。游戏各个方面都保持了上乘的品质，特别在剧本、精心雕琢的人物像、扣人心弦的故事展开以及莫有深度的主题思想等，各个方面都可以感受到一款大作的气质，虽然故事留下了许多谜题，但厂商的确制作得一丝不苟，容量也很充足，没有值得批判的偷懒痕迹。

对第二作『迷宫』进行宣传时，制作人山川竜一郎在访谈中讲到，“灰色”系列企划之初原本只是一个单品作品，但是在开发过程中作品规模越变越大，变得无法收进单独一款作品了。于是最终只好切除不少元素，将相对完整又恰到好处的部分作为『果实』发售。起初大家并没有太在意这番发言，对于『迷宫』的认识仅停留在 FANDISC 和对本篇的补完的程度。然而游戏发售后（FANDISC 部分咱们就不多说了），“カプリスの繭”篇的存在才让大家明白过来，对于整个“灰色”系列来说，『果实』里被切割掉的部分才是整个故事的主线剧情，而『果实』则是利用故事的共通线和支线剧情构成了一个多结局多分支的标准 GALGAME 形态。“カプリスの繭”篇从头到尾也不过 6 到 8 个小时的流程，这必然说不上什么大作气质，但是紧凑的故事情节和庞大的信息量给玩家带来了上等的体验，于是大家对于标榜着完结篇的『乐园』的期待自然就始终居高不下。

那么，『乐园』已经发售了一个月的现在，玩家们对它的评价是什么呢？没错，就是文章开头提到的“得体”。主线故事ブランエールの種的游戏时间长达 15 到 20 小时，就单线故事来说可谓不短，其间情节发展行如流水，十分流畅，大小高潮的设置也很有讲究，如果一口气通下来，更能带来一气呵成的爽快感；各位少女都有各自显示魅力的机会，而在前两作让玩家十分怨念的姐姐一姬也有十足的戏份，这无疑也是加分的要素。那么，为什么最终的评价却显得有些微妙？笔者认为，经过了『果实』





的起步和『迷宫』的过渡，“灰色”系列整个故事基本已经定型，最后的『乐园』只剩下“收尾”这一部分，并没有太多可以发挥的空间，而情节的大致走向也已在大家的预料之中。这一因素为作品带来了两大结果：其一是作品虽然展现了大家想要看到的东西，但却没能实现更大突破；其二，『乐园』的主线故事描述的就是“后宫们救出雄二然后雄二干掉BOSS”的简单过程。十几个小时的剧本重在表现气势和冲击力，信息量并不大，较多的篇幅用在了一些细节描写和对人物内心的重复刻画上，这就显得剧本的含金量没有『迷宫』那么高。这些原因便使得『乐园』成为一款回应了玩家的期待的、恰如其分的、不砸招牌的续作——但也止步于此。



当然，『乐园』本身并不是一款失败的作品，相反，其稳定的发挥也让大多数玩家得到了满足。除了ブランエールの種，『乐园』中还有“乐园after”和“灰色的序章”两个主线剧情内的章节。前者是ブランエールの種的后日谈，讲述众人在灰色岛上顺利等到雄二归来后的一段故事，不过除了开头和结尾有些实际信息之外，大部分内容都便是雄二与后宫们的啪啪啪，所以说这部分被算进杀必死篇也不为过。不过必须得提一下，在进入这后日谈之后，不出五分钟就会发生一个让人喷饭的事件，笔者看到这个事件时愣了半天实在忍不住大骂了一句“编剧超有病！”……至于到底是什么事件，为了保留最后的乐趣，在这里笔者就不再透了，大家有兴趣自己去看看。（如果实在想知道可以上网查查，或者在回函里提问吧。而如果有人中招，一定要告诉我！www）







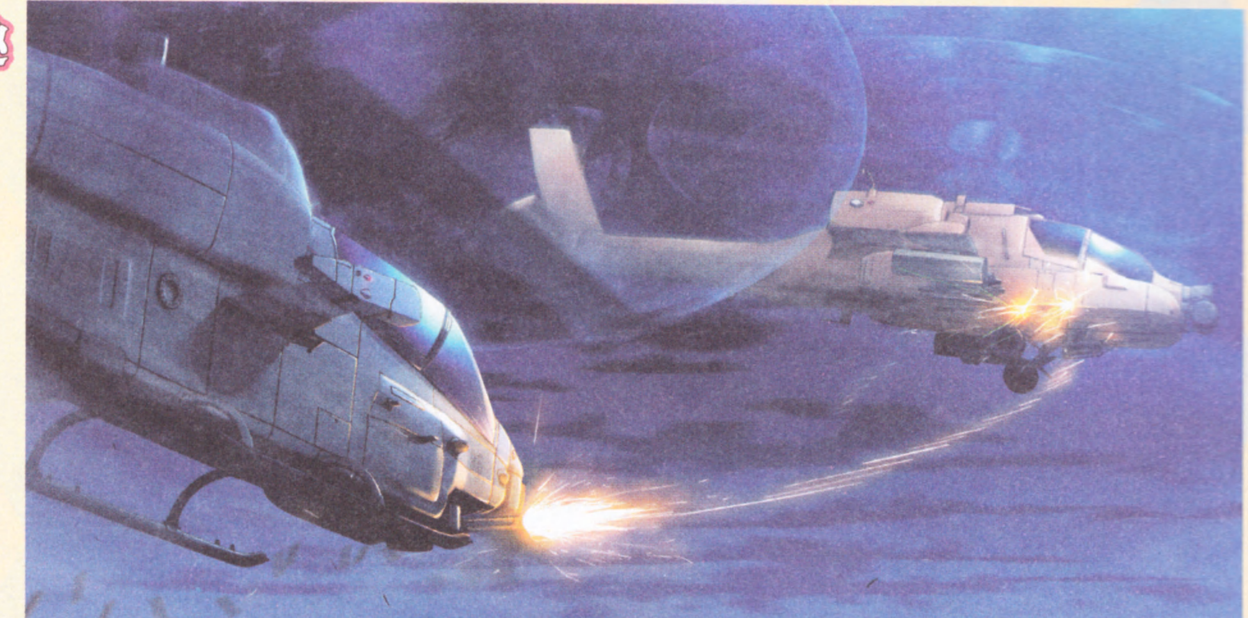
『乐园』剩下的“灰色的序章”在笔者看来意义更为重大。这是游戏最后开启的部分，其内容也就是从美浜学园建立开始到雄二到来的一年之间发生的故事。向玩家展现了以由美子为首的五位少女陆续来到美浜学园这一犹如牢笼的学校，经过相互交融逐渐成为一个集体的过程，其情节安排和文字气氛都保持了极高的水准，很值得一看。而制作者将系列的完结篇中安排了这么一个“序章”，其实还是很有想法的。因为一般来说，玩家通关『乐园』的主线故事，距离最初接触『果实』也有一两年的时光了，对于『果实』中的许多细节难免已经记忆模糊，于是这为『果实』埋下了各种伏线的序章，就激起了玩家想要在『乐园』结局的余韵中重温一遍『果实』的冲动……这时出现在大家视野的便是PSP版和定于不久之后上市的PSV版……看，这不又带动销量了？高，实在是高。





作品文字的特色与额外的乐趣

-Le texte et le plaisir supplémentaire-





说“灰色”系列的特色，有一点不得不提。三部作品的故事，几乎都是在一个个分隔明显的小事件的整齐罗列中展开，而大多数被分隔开的事件都意图清晰主题明确，就像一篇篇格式规整的命题作文，拥有各自的起承转结。在讲述一个事件之前，编剧常常会先安排一个小片段的引子，而这个引子还可能会突然写一个别的话题来引起后面的内容，同时在小事件结束之后，作者还会专门准备一些让人联想和回味的尾巴，前后呼应起来带来事件完的整性。这些特征都带给人一种仿佛章回体小说的阅读感，也为作品带来了独特的韵味。此外，该作十分注重对现实环境和背景设定的描写，也很注重现实感，场景描写中旁白的部分格外多——这些其实也都是叙事小说的风格。这除了加深玩家或读者的临场感和代入感，也为我们带来了不少额外的乐趣。如作品没有出现一些现实存在的组织和地名，而是在文中使用了隐语代替，譬如用“市ヶ谷”指代日本防务省，用“赤坂”指代美国驻日大使馆，用“兰利”指代 CIA 等等……而这些其实都是各组织所在的地名，也算是比较通用的称呼，就算玩家不知道，稍微查一下也会恍然大悟。为了强调故事的真实感和说服力，作品中也插入了不少诸如军队知识，护身术基础以及战争经济学等等大家平时不怎么了解的杂学内容，也算是一种扩展阅读。

笔者认为最有趣的便是在作中登场的各种在现实中存在的枪械、武器以及交通工具，特别是『乐园』的不少场景都让军宅和汽车爱好者看得颇为激动。比如在雄二拯救行动中，天音所驾驶的小型卡车即是有着“农道中的保时捷”之美誉的最强轻卡 samber，由日本富士重工出品，具有轻量化、速度快、易驾驶、减速强等特点，曾留下业余赛中战胜竞速用车的都市传奇。作中正是因为 samber 的特点才让天音实现了神乎其技的驾驶——当然，最后时刻使出的氮气加速必然就是魔改造了……同样是在拯救过程中出现的两架直升机也都来头不小，ミリー抢来援助的是 AH-1“眼镜蛇”，这是由贝尔直升机公司于 60 年代中期为美陆军研制的专用反坦克武装直升机；Oslo 派出的则是美军具有全天候、昼夜作战能力的武装直升机 AH-64“阿帕奇”。作中看到阿帕奇进行轰炸攻击的大场面以及两架直升机的对轰实在让人热血沸腾。在由梨亚带着刚刚“醒来”的一姬逃离防务省的时候，驾驶的从由梨亚手下的红色跑车，看起来应该是价值连城的保时捷 911GT3，看着车头撞坏一大块就觉得好心疼 233……

最近几个月，关于灰色系列的消息一直比较火热。年初『果实』推出了 PSP 版，最近 PSV 版的消息浮出水面，截稿前几日甚至确认了 Frontwing 将推出一款名为『灰色的安息』的卡牌游戏……不过更让人关注的还是其动画版消息的正式确认——早在 2011 年，『果实』发售前后就曾谣传过动画版的消息，如今总算兑现，叫 FANS 感慨良深。而且这也是 Frontwing 旗下作品的第一次 TV 动画化（之前仅有处女作『カナリア』拍过 18X 的 OVA），可以说意义非凡。不过由于至今官方也没有公布更详细的情报，这动画版的命运究竟如何，还得看造化了吧 w

最后抛开这些不谈，“灰色”系列的确算是近几年来不可多得的佳作，不仅制作上体现出了近来游戏厂商少有的良心，游戏剧本也能够为玩家来足够的感动和乐趣，总的来说还是很值得没接触过的玩家去尝试的。就像前两作分别获得了 2011 年和 2012 年的萌 GAME AWARD 的金赏和银赏一样，今年的『乐园』也势必榜上有名。▲



世界旅行
(せかいりょこう)

GLOBAL TRAVEL

Hatsune Heart Harmony Global Travel Fan Book

德國新天鵝堡	Geister（初心社）
法國圣米歇爾山修道院	亞音
日本小樽運河	HJL
英國倫敦航空眼	初音教團
英國巨人之路	嗨P
迪拜阿拉伯塔酒店	TID
法國盧浮宮	夏文傑
厄瓜多爾科隆群島	Nixoo
加拿大-美國尼亞加拉大瀑布	EL-Zheng
加拿大班夫國家公園	蕓
墨西哥巨型水晶洞	MeiZhiTu
芬蘭拉普蘭德	真空
土耳其棉花堡	蘇蘇
柬埔寨吳哥窟	Liduke（初心社）
羅馬角鬥場	廁所董事長
封面	Bison（初心社）

策劃文案	米庫喵（初心社）
艺术监督	米庫喵
美術設計	汪仔（初心社）
敬請關注新浪微博最新消息	http://weibo.com/mikunya
初心社淘寶	http://mikunya.taobao.com
初心社后援群	147573330

與 你 相 約 的 再 次 重 逢

頗受好評的“初音ミク的《世界旅行》系列”第三作即將問世

已經收入了《世界旅行》和《世界旅行II》？

剛剛知道《世界旅行》系列？

怎 可 錯 過



HJL 2013.6.23


東方
夢花旅
A Dream Journey of Blossoms
YUME
HANA
TABI
東方夢花旅・三
首發日
2013/7/12
通販：http://mimibox.taobao.com
繪：亞音
右手定則
Right Hand Rule



不用很麻烦很累
就可以岭上开花
封面：
DomotoLain
纸袋：X布
排版设计：Rosene，猎奇君
漫画绘师：鬼畜攻饼，Linsert.D，川原
彩插：NorthAbyssor，Mushi，呜哔，cocane，
姬子，PF，佐又，X布，暴力社长的猫，
Rosene，広哉hiroya，丸米虾，猫耳抱枕，
PHI.，Linsert.D,Mushi
Guest：唯，雪樱樱
奇妙的作用
企划：
Remicon
PandaP
主催：PandaP
微博天窗信息
http://weibo.com/rankopanda
http://weibo.com/isdoujin
http://doujin.bgm.tv/club/ISDoujin

2013

MOBILE SUIT GUNDAM

LINE OF SHADOW

II

ACE WORKS

WASH BEAR



THIS IS ALL ABOUT Gen Urobuchi
虚渊玄夜堂
光盘定价：49.8
2013年8月底上市
角色的死与伦理
表现空間与性
hantom -PHANTOM OF INFERNO-、吸血歼鬼、
鬼哭街、沙耶之歌、续·杀戮的迪亚戈 -地狱赏金
猎-、Phantom -PHANTOM THE ANIMATION-、
lassreiter、魔法少女小圆、Fate/zero、PSYCHO-
ASS、翠星的伽鲁冈缇亚！
『二次元狂热』编辑部精心打造
虚渊玄增刊 制作开始！另有超豪华赠品！
高质量内容解析"爱的战士"虚渊玄多部名作

二次元狂热

2013 Jul. 07

二次元狂热工作室制作

发行热线：(010)64484866

官方微博：http:/e.weibo.com/2dmania

联系信箱：jedi1iao@gmai1.com

封底故事



影子战线II







光盘 定价 25 非卖品